Scan By Vangis 2004
for CcOnLine

Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, styczeń 1996

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

46

1

WWF Wrestlemania

Warcraft II

Air Power

Screamer

http://www.atm.com.pl/~ts

SCREAMER



Lubię gierki samochodowe, oj lubię! Ten miesiąc przyniósł wyjątkową ich obfitość. „Screamer" to już trzecie wyścigi, które mam przyjemność dla Was w bieżącym numerze opisywać.

Jeżeli miałbym tę grę z czymś porównać, to jest ona zdecydowanie najbliższa „The Need for Speed". Włosi z „GRAFFITI Design", o których do tej pory nic nie słyszałem, odwalili kawał solidnej, nikomu nie potrzebnej roboty.

CZYM JEŹDZIMY

Oto jest pytanie! Wszystko wskazuje na to, że autorzy programu z niewiadomych względów nie mogli umieścić w grze prawdziwych nazw pojazdów. Może musieliby wtedy zapłacić producentom maszyn? Już na pierwszy rzut oka widać dbałość grafików o szczegóły. Pojazdy wykonane są tak perfekcyjnie, że poza jednym przypadkiem nie miałem żadnego kłopotu, aby rozpoznać co naprawdę kryje się za dziwnymi „pseudonimami". I tak:

SHADOW – to po prostu Lamborghini Diablo. Z 12-cylindrowego silnika maszyna ta wyciska 492 KM, co pozwala na rozwinięcie prędkości 325 km/h.

TIGER – nic innego jak Ferrari F40, najmocniejszy z rodziny. Również 12 cylindrów, moc 477 koników, a prędkość maksymalna 324 km/h.

HAMMER – tu było trudniej. Po chwili jednak zaskoczyłem, przecież to Bugatti EB 110S! Supersportowa wersja dzięki CZTEREM turbosprężarkom wydobywa z 12 cylindrowego silnika aż 600 koni mechanicznych mocy! Pozwala jej to rozpędzić się do szybkości ponad 350 km/h.

RISING SUN – wstyd się przyznać, ale nie wiem co to za samochód...Wpatrywałem się chyba z kwadrans, ale nic z tego.

PANTHER – tutaj nie może być żadnych problemów. Wszyscy znamy charakterystyczny, garbaty kształt Porsche 911 Turbo. Tylko 6 cylindrów, ale za to 360 KM mocy i prędkość 280 km/h. Jest to najsłabszy samochód w grze.

YANKEE – czyli Jankes, jak sama nazwa wskazuje jest wozem amerykańskim. Jest to Chevrolet Corvette w wersji ZR1, z 8-cylindrowym silnikiem Lotusa o mocy 411 KM. Maksymalna prędkość wynosi 328 km/h.

Autorzy gry uczynili osiągi występujących w niej pojazdów absolutnie nierealnymi. Do prędkości rzędu 330 km/h maszyna rozpędza się w ciągu jakichś 20 sekund. Zupełnie nieprawdopodobne... Nie da się w grze zniszczyć pojazdu ani wyjechać poza tor (jak w „NFS"). Realizm zachowania się samochodów na drodze też nie jest duży. Wspomniałem już problem rakietowych przyśpieszeń. Nieciekawie rozwiązana jest też sprawa hamowania – prawie zawsze kończy się ono braniem zakrętu na ręcznym, co potrafią tylko najlepsi. Przyznać jednak muszę, że idealne pokonanie serii trzech następujących tuż po sobie, ciasnych zakrętów z zablokowanymi kołami, daje niesamowitą satysfakcję.

Każdy samochód ma trzy cechy charakterystyczne: prędkość maksymalną, przyśpieszenie oraz przyczepność. Ta ostatnia jest bardzo ważna i dlatego jako najlepszy samochód jednogłośnie (hehe) wybrałem Bugatti.

GDZIE JEŹDZIMY

Różnie, kwadratowo i podłużnie. Na początku dostępne są trzy tory. Jeżeli weźmiemy udział w lidze, jazda odbywać się będzie na wszystkich sześciu, jakie występują w grze. Mamy trzy rodzaje lig: ROOKIE, AMATEUR i PRO. Dwie pierwsze są w miarę przyjemne, ale w PRO przeciwnicy jeżdżą już tak dobrze, że pierwszy wyścig udało mi się wygrać po kilku dniach prób.



A teraz gwóźdź programu: grafika. To co się dzieje na monitorze może przyprawić każdego programistę o zawał. Samochody, jak wspomniałem, wyglądają prześwietnie (moim zdaniem nieco lepiej niż w NFS). Jezdnia wygląda w 101% jak jezdnia, nie trzeba sobie niczego wyobrażać. Pobocza to już istna orgia: teksturowane budynki, drzewa, obracające skrzydłami wiatraki, wielkie ekrany z filmowymi reklamami (!!!), góry, wodospady, rampy, tunele, kompletny szok! Wszystko to wygląda świetnie w VGA. Kiedy przełączymy się w tryb SVGA można godzinami nie odchodzić od monitora. Niestety, do płynnej gry potrzeba wtedy Pentium 133 lub więcej. Dla posiadaczy DX2/66 pozostaje świetny tryb niższej rozdzielczości (bez porównania ładniejszy niż NFS) i wyłączenie niektórych detali.

Dostępne jest kilka trybów gry: Single Race (zrozumiałe), Championship (jedna z trzech lig), oraz tryby specjalne jak Time Trial (bardzo fajne, polecam!), w którym komputer daje nam czas na przejechanie każdego następnego odcinka, coś jakby z automatów wzięte, oraz Slalom (beznadzieja).





Można też grać w kilka osób w sieci (ale nie przez modem).

GRAĆ!

„Screamer" to nie jest symulator jazdy samochodem. Jest to czystej krwi gra wyścigowa. Znacie taką grę automatową: „Daytona USA"? Otóż „Screamer" jest tak ładny, że gdyby puścić go na szybkim sprzęcie w SVGA i na wielkim monitorze, to „Daytona" wyglądałaby kiepsko! No, może trochę przesadzam, ale nie bardzo. Nie pozostaje mi zatem nic innego jak życzyć Wam pełnego baku, szerokiej drogi...i „Screamera" w Nowym Roku!

ROOSHKEEN 110S









menu

ZA MIESIĄC:

STONEKEEP

SIM ISLE

KWATER MASTER

EF 2000

RIDDLE OF MASTER LU

Co nowego?

Miłe złego początki

Świąteczny nawał gier przewala się z wolna przez redakcję. Fala powodziowa nie opadła jeszcze, bo ciągle wiele firm nie zdążyło wydać swoich produktów przed Świętami, a do następnych już nie za bardzo chce czekać. Dzięki temu przynajmniej do lutego nie powinniście narzekać w sklepach na braki na półkach, nieurozmaiconą ofertę i tym podobne, też przykre. Pisząc te ca 58 słów mieliśmy na myśli pomyślne rozpoczęcie nowego roku wydedukane na podstawie obserwacji obfitości dóbr niezbędnych każdemu graczowi. Oby tak dalej.

Owa obfitość zaznaczyła się także informacją, że już wkrótce rozpocznie się w Polsce sprzedaż konsoli Sony PlayStation, dzięki czemu już nie będzie trzeba tychże konsol kupować prosto z walizki, czy innego łóżka polowego (więcej informacji w wyjątkowo krótkim „Kąciku firmowy") oraz zapowiedzią wystawienia na targach ECTS stoiska firmy Leryx, znanej dotąd jedynie z ogłoszeń zamieszczanych na naszych łamach, a zachęcających do generowania pomysłów na gry (niedługo firma znana będzie z kilku gier, podobno dobrych, które już są na ukończeniu).

W kontekście tak dużych zmian ilościowo-jakościościowych w plityce zwanej umownie wielką, niczym wydają się małe zwycięstwa naszej redakcji: już działa nasza strona w Internetowa (ze szczególnym naciskiem na „już"), Dobrochna rzuciła palenie na 2 tygodnie, po czym wróciła do nałogu, co uratowało redakcję przed demolką, a Sir Haszak nie skorzystał z niemal gotowego zaproszenia do Szkoły Żandarmerii w Poznaniu, gdzie miał gwarantowany 5-miesięczny wypoczynek od wszelkich strategii (czuł się zawiedziony, gdy przy wpisie wylosowano mu tylko stopień szeregowego; triumfował za to Naczelny, który dzięki tej nieodpowiedzialnej decyzji WKU jako posiadacz jednej belki nadal jest starszy stopniem).

Zaczęło się więc nieźle, dlatego kontunuując w optymistycznym tonie życzymy wszystkim na pożegnanie udanej epidemii grypy przypominając, że nie upoważnia ona do odchodzenia od komputera (komputer nie zaraża!).

Zatwierdził do druku Triumwirat w stałym składzie dwóch osób Emilus & Sir Haszak

P.S. Dla pokrzepienia serc wszystkim zagrypionym podajemy mądrość starych graczy: grę należy przerwać nie wtedy, gdy wysiądzie gracz, ale komputer.

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa 370044-1195-139-11

Spycraft: The Great Game

Mieszanka fantazji i rzeczywistości pracy wywiadów w erze postzimnowojennej będzie tematem ciekawie zapowiadającej się przygodówki firmy Activision. Ma ona ukazać się w połowie lutego na komputery PC-CD z Windows 95. Scenariusz napisał znawca szpiegowskich spraw James Adams, który zresztą ostatnio wydał poważną książkę o pracy współczesnych wywiadów. Jego konsultantami byli były pracownik KGB Oleg Kaługin i były pracownik CIA William Colby. Z atrakcji fabularnych czekają nas sterowanie sputnikami szpiegowskimi, wybory prezydenckie w Rosji w 1996 roku, tropienie przesyłek szpiegowskich w Internecie. Graficznie gra będzie filmem o palecie 64k kolorów, w którym prócz hollywoodzkich aktorów wezmą udział sami konsultanci. Pomysł wygląda fascynująco. Ponieważ jednak już nie takie pomysły widzieliśmy spartaczone, poczekamy z ferowaniem ocen do premiery.

Pałcjusz



Anvil of the Dawn

Kolejna gra RPG na PC-CD, z przyzwoitą grafiką (trochę gorszą od „Stonekeepa"), pełnym zestawem standardowych funkcji, jak: automatyczna mapa, wygodny panel rzucania czarów, używania przedmiotów itp. Atutem gry jest ciekawie zapowiadający się scenariusz. Oto nasz bohater, członek najemników wyznaczonych do zadania, zostaje magicznie uśpiony przez nadwornego mędrca. W ten sposób przespał moment wyruszenia swojej drużyny i próbuje nadrobić stracony czas. Okazuje się, że wszystko zostało zaplanowane, gdyż w ten sposób drużyna została posłana dla odciągnięcia uwagi od jego poczynań, które są właściwym zadaniem. Oczywiście od tego, czy nam się uda je wykonać zależą losy dobrych ludzi, jak i kolejne typowe dla bajek zwycięstwo dobra nad złem – dlatego warto się starać!



EMILUS

Blood

Nagle całe Zło zebrało się do kupy i wyszło na ulice. Jako członek tajnej grupy antycypującej to wydarzenie zmierzasz do najbardziej zeźlonego miejsca. Ponure zamczysko, do którego docierasz jest jedną z wielu twierdz, gdzie koszmarne potwory zastanawiają się jak dokuczyć ludzkości. Nikt nie pomoże Ci w zrównaniu zamczyska z ziemią. Ponownie odpowiedzialnych za ten produkt chodzący na PC i PC-CD należy szukać w 3D Realms i US Gold.

Dixie



The Dark Eye

„Nie oczekuję, ani nie proszę byście uwierzyli w historię, którą zamierzam opowiedzieć. Byłoby to szaleństwem, gdyż nawet moje własne zmysły odrzucały prawdę." Mniej więcej taki tekst słyszymy na wejściu, a po chwili pukamy do sporego domu, służący wpuszcza nas do środka, mówią tam do nas per kuzynie i... wszystko jest jakieś dziwne... a to dlatego że zrealizowana przez Inscape „The Dark Eye" bardzo mocno nawiązuje do twórczości Edgara Allana Poe. Trzy opowiadania: „Berenice", „Serce oskarżycielem" i „Beczka Amontiliado" posłużyły za inspirację dla scenariusza tej przygodówki, w grze zaś usłyszeć można narratora czytającego cały wiersz „Anabel Lee" i bardzo obszerne fragmenty „Maski Czerwonego Moru".



Grę w wersji PC-CD sprzedawać będzie firma Bobmark.

Dixie

Descent 2



Zwiedzacze tuneli „Descenta" mogą wrócić do swego ulubionego zajęcia, bowiem za sprawą programistów z Paralax Software ukazał się „Descent 2". Na razie w 3-poziomowej wersji demo, bowiem pełny produkt spodziewany jest w marcu. Cóż nowego? Sporo: 30 poziomów, ponad 30 rodzajów robotów (między innymi pomagający graczowi robot-zwiadowca i kradnący mu uzbrojenie robot-złodziej; będą też roboty zachodzące podczas walki od tyłu!), ponad 10 typów broni (m.in. pociski samonaprowadzające, inteligentne miny), dopalacze i kilka nowych opcji sieciowych, wśród których znajdzie się wyłączenie z gry niektórych broni. Nowy „Descent" będzie obsługiwał hełm VFX1 i parę innych urządzeń tworzących złudzenie trójwymiarowości. Produkt firmy Interplay sprzedawany będzie w Polsce przez CD Projekt. Wedle zapewnień programistów gra ma chodzić na 486 DX/33 z 8 MB RAM, ale zalecany jest Pentium z 16 MB RAM.

Pałcjusz



Blizzard na wiosnę przygotowuje trójwymiarowe RPG dla PC pod Windows 95 osadzone w klimacie pentagramów, demonów i najobrzydliwszych otchłani. Szukając zemsty na czymś, co zabiło Twoją rodzinę wchodzisz do emanującej złowróżbny czerwony blask zbeszczeszczonej świątyni, aby zagłębić się w podziemia wypełnione demonicznymi postaciami i żyjącymi szkieletami.

„Diablo" wyposażony jest w dość frapujące elementy: losowy generator lochów i tajemniczą, bardzo obiecująco jak RPG brzmiącą opcję multiplayer.

Grę na rynek polski wprowadzi najprawdopodobniej CD Projekt.

DIABLO

Dixie

Torin's Passage



Fabuła nowej przygodówki firmy Sierra On-Line firmowanej nazwiskiem Ala Lowe'a i rozgrywającej się w świecie fantasy jest prosta – jesteś chłopcem, Torinem, poszukującym rodziców. Aby ich odnaleźć, musisz przejść pięć światów mieszczących się na kolejnych warstwach cebuli wielkości planety. Fabuła ma być okraszona znakomitym humorem. Szczególnie śmieszne gagi będzie można powtórnie obejrzeć cofając akcję. Oprawa graficzna nie odbiega od wysokiej jakości, do jakiej zdążyła nas przyzwyczaić Sierra, zaś nad muzyczną stroną gry czuwa Michel Legrand, znany kompozytor francuski, zdobywca 3 Oskarów i 5 nagród Grammy.

Grę przeznaczoną dla komputerów PC-CD (wymaga Windows 3.1 lub Windows 95) będzie sprzedawać w Polsce firma IPS Computer Group.

Pałcjusz

DRUID: Daemons of The Mind

Firma SirTech odpowiedzialna za wydanie serii RPG „Wizardry" postanowiła znowu rzucić rynek gier komputerowych na przysłowiowe kolana. Ruszyła głowami i wydała grę całkiem nową. „Druid" to połączenie RPG z przygodówką. Nasz bohater wybraniec, druid, zostaje wciągnięty do przedziwnej krainy zamieszkiwanej przez starych, ale powsznie wyglądających kolegów po fachu. Niemalże tak samo poważne są ich kłopoty, stąd to bezceremonialne pojawienie się naszego bohatera w ich świecie. Używając ulubionego topora i osobistej głowy trzeba będzie sprostać niełatwemu zadaniu uporządkowania zaistniałego bałaganu. Graficznie wygląda całkiem ładnie (wysoka rozdzielczość), muzyka zachwyca, cóż warto zagrać (tylko dla posiadaczy PC z CD-ROM-em). Dystrybutorem w Polsce jest Digital Multimedia Group.



EMILUS

Edwarda Carnby'ego w „Alone in the Dark 3", ale dziwne byłoby, gdyby zrezygnowała z gier opartych na rewelacyjnym enginie AITD, tym bardziej, że „Ecstatica" Psygnosis odniosła spory sukces. Ostatnie modne stają się chyba podróże w czasie. Nowa produkcja Infogrames, zatytułowana „Brama Czasu" wciela nas w postać młodego studenta prawa, który wbrew swej woli, ubrany w opończę zakonu templariuszy musi uganiać się za jakimś Czarnym Rycerzem prawie 700 lat temu. Z materiałów reklamowych wynika niejasno, że zależy od tego życie jego (studenta, znaczy się) dziewczyny. Nasz bohater musi odszyfrowując po drodze język magicznych kamieni, zdobyć Skarb Wiedzy i pokonać złego Wolframa.



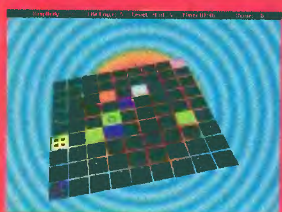
Grę wyda Mirage na komputery PC-CD.

Dixie

TIME GATE

Endorfun

Oto pierwsza gra, której ambicją jest wpłynięcie na podświadomość gracza. Na pierwszy rzut oka zwykła gra logiczna, ale i pulsujący obraz, i dźwięk (zwłaszcza zdania mile łechcące nasze ego, a skierowane do podświadomości) mają zapewnić wydzielanie przez mózg endorfin, podobnych w działaniu do morfiny. Wpływają one na regulację odczuwania bólu, czynności oddechowych i termoregulację. Pomysł zrobienia gry wyszedł od antropologa i socjologa Ginny Graham Scott, która przeprowadziła badania na temat wydzielania endorfin. Teraz przez jakiś czas będziemy się „narkotyzować". O wynikach oczywiście dowiecie się w następnym numerze.



Produkt Warner Interactive Entertainment przeznaczony dla komputerów PC-CD sprzedawany jest przez firmę Bobmark.

Pałcjusz

Kwatermaster

Nowa przygodówka wydana przez Avalon. Jak wiadomo, na obozach harcerskich dzieją się różne dziwne rzeczy – tym razem jedna druchna nie może wyjść z czołgu, choć chce. Nasze zadanie polega na jej uwolnieniu. Gra jak na razie zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie, jak na produkcję dwudyskietkową nawet zaskakująco dobre. Efektów dźwiękowych nie za dużo, animacji też, ale tego co jest wystarcza, żeby gra nie raziła ubogością środków. Grafika w stylu „Day of The Tentacle", całość podlana poczuciem humoru w stylu najlepszych książek Niziurskiego. Jeżeli to, co będzie dalej, dorówna początkowi (gram od jakichś pięciu godzin), szykuje się mały klejnocik dla wszystkich miłośników polskiej przygodówki.



Borek

Football Ltd.

Czas prostych menedżerów piłkarskich skończy się bezpowrotnie. Kolejnym potwierdzeniem tego jest produkt firmy Ocean przeznaczony dla komputerów PC-CD (dystrybutor w Polsce – Mirage). Nie wygląda on może efektownie jeśli chodzi o grafikę, ale już liczba opcji zwala z nóg (np. jednym ze sposobów gromadzenia gotówki to obstawianie wyników meczów w zakładach piłkarskich). Do dyspozycji mamy nie tylko drużyny ligowe, ale i reprezentacje (udział w Mistrzostwach Europy i Mistrzostwach Świata), co zaczyna być regułą w tego typu grach.



Sir Haszak

Mad News

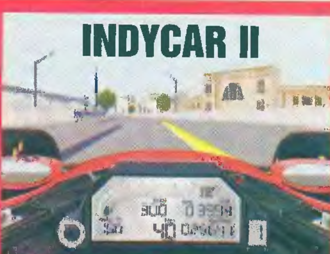
Myślisz, że łatwo wydawać gazetę, tak? To spróbuj zagrać w „Mad News" wydane przez firmę Ikarion. Jest to typowa gra strategiczno-handlowa, w której tym razem stajemy się menadżerem gazety. Cała odpowiedzialność za zebranie materiały na czas i złożyć interesującą gazetę spada na Ciebie. Grafika w grze przypomina nieco „Biinga", choć jest w niej nieco mniej erotyzmu. „Mad News" dostępne jest w wersji dla Amigi (zalecany HD) i PC.



BADJOY

INDYCAR II

Minęło już prawie dwa lata kiedy Papyrus pokazał światu swoje pierwsze dziecko – Indycar Racing. Symulator ten bił na głowę wszystkich konkurentów swoim realizmem i poziomem wykonania. Druga część gry niesie ze sobą niewielkie ulepszenia, grafikę w wysokiej rozdzielczości i opcję gry w dwie osoby. Tak jak w pierwowzorze bardzo rozbudowany jest garaż, gdzie można perfekcyjnie dopasować samochód do toru. Wtedy pobicie najlepszego czasu nawet takich mistrzów jak Mansell czy Andretti nie jest niemożliwe. Za miesiąc pełny opis gry.



ROOSHKEEN

ODYSSEY



Firma Audiogenics zapowiada wydanie gry „Odyssey". Będzie to platformówka z elementami przygodowymi. Sterując bohaterem, który potrafi morfować w kilka rodzajów zwierząt (każde ma swoje zalety, które trzeba odpowiednio wykorzystać) podróżujemy po magicznej krainie napotykając po drodze wiele zagadek i jeszcze więcej niebezpiecznych przeciwników. Bardzo dobra jak na AMIGĘ 500 grafika i wysoka grywalność zapowiadają duży sukces gry.

BADJOY



Długo czekaliśmy na polską grę strategiczną rozgrywającą się w czasie rzeczywistym. Nakładem hurtowni USER wydana zostanie gra „Polanie", nawiazująca formą do „Warcrafta", grafiką o jakości z „Dune II" (przynajmniej w wersji dla pismaków, którą dostaliśmy, a która nie jest jeszcze ostateczną), ale z legendą jak najbardziej rodzimą. Otóż dowodzimy plemieniem Polan w końcu VII wieku, opieramy się najazdom wrednych Dziadoszan i innych nacji sąsiadujących z naszymi ziemiami, wypasamy bydło, bowiem mleko decyduje o naszej egzystencji – słowem wygląda to swojsko. Zapowlada sie nieźle. Czekamy na pełną wersję, która ma chodzić na komputerach PC 486 z 4 MB RAM.

Sir Haszak

Kącik firmowy

FILM. We wtorek 9.01. równocześnie w 14 miastach Polski odbyła się premiera filmu „Mortal Kombat", dla którego inspiracją była gra po tytułem... no, masz zapomniałem pod jakim.

SONY. Sony Poland na przełomie marca i kwietnia zamierza rozpocząć w Polsce dystrybucję konsoli Sony PlayStatation. Planowana cena około 1500 zl.

USER. Hurtownia USER połączyła się z działem handlowym xlandu. Ma to na celu wzbogacenie oferty software'owej obu firm (obecnie grubo ponad 1000 tytułów), a także rozpoczęcie prac nad produktami polskimi, których zapowiedzią jest gra „Polanie".

THE RAVEN PROJECT

„Wing Commander III" wymagał co najmniej Pentium. Dla tych, co mają słabszy sprzęt forma Mindscape wydała „The Raven Project". Podobnie mamy walki powietrzne, nagrane sekwencje filmowe, misje do wypełnienia i jesteśmy ostatnią nadzieją ludzkości w walce z obcą, złą i z natury konfliktową rasą przybyłą z kosmosu. Jako rebeliant, będziesz musiał wziąć udział w misjach rozpoznawczych, sabotażowych i szalonych rajdach. Wszystko po to, aby dobrze się bawić, przeżywać bolączki społeczeństwa z przyszłości i walczyć o jego wolność. Digital Multimedia Group jest dystrybutorem na Polskę wersji PC-CD tej gry.



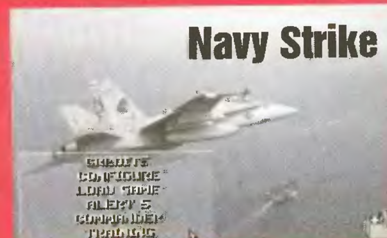
EMILUS

Jakoś symulatory samolotów morskich ostatnio zrobiły się bardzo popularne. „Navy Strike" to kolejny przedstawiciel tej rodziny. Polatać możemy tu sobie lotnictwem Stanów Zjednoczonym (w tym nawet YF-22) w różnych obszarach naszego globu (położonych głównie na Bliskim Wschodzie).

Mamy tu wszystko do czego przyzwyczaiły nas wcześniejsze produkcje – grafika SVGA (acz jedynie 640x480), superrealistyczne modele obiektów powietrznych i duuużo niebieskiej wody. Pewną nowość stanowi wygodny system treningowy i możliwość prowadzenia kampanii jako kapitan lotniskowca (a przynajmniej z początku tak to wygląda).

Dystrybutorem gry w wersji PC-CD jest firma MarkSoft.

Gawron



Za Interactive movie, czyli interaktywny film w formacie PC-CD wziął się tym razem Gametek. W głównych rolach osadzono Christophera Walkena, Burgess Meredith, Karen Allen i Johna Rhys-Daviesa, zaś muzykę (tytułowy utwór jest wielce chwytliwy) skomponowali chłopcy z Blue Oyster Club. Akcja toczy się wokół morderstw popełnianych przez psychopatę-rozpruwacza, o którego działaniach wypowiada się jeden z bohaterów w następujący niezbyt pochlebny sposób: „to przekracza granice szaleństwa, to jest czyste zło".

Dixie



RIPPER

Od niedawna firma Bobmark sprzedaje produkt Warner Interactive Entertainment, rozwinięcie przeboju piłkarskiego początku lat dziewięćdziesiątych, czyli „Sensible Soccer". Niestety, radosna wiadomość dotyczy jedynie posiadaczy komputerów PC-CD. Jakkolwiek wersja amigowa „SWOS" jest już na rynku od prawie roku, nikt w Polsce jej oficjalnie nie sprzedaje. Wracając do samego programu: prócz klasycznego kopania doszły opcje menedżerskie, na pierwszy rzut oka dość skąpe, zwiększył się znacznie poziom trudności, ale i liczba drużyn, którymi możemy grać.

Sir Haszak



Sensible World of Soccer

RUINS

Przedsiębiorczy archelog (tzn. Ty) pod egipskimi wykopkami odkrywa nie mniej ni więcej tylko statek niezbyt przyjaznych Obcych, którzy dawno temu zbudowali piramidy, aby utworzyć nad ziemią energetyczne pole kontrolujące ludzkie umysły. Przypadkowo w tym samym w czasie wracają dokończyć robotę. Za późno na powiadamianie policji i przyszło nam samemu wykończyć Anubisa, staroegipskie paskudztwa i potwornych alienów. „Ruins" ukaże się na początku tego roku pod szyldem US Gold za sprawą niezmordowanego dostarczyciela „doomów" 3D Realms.



Możemy się spodziewać, że prędzej czy później trafi do posiadaczy PC i PC-CD za sprawą firmy Mirage, która jest dystrybutorem produktów US Gold w Polsce.

Dixie

Na rynku gier komputerowych mamy aktualnie zalew wyścigów samochodowych. Tym razem gra z tago samego podwórka, ale jakże futurystyczna. Tory wyścigowe przyszłości będą okupowane przez maszyny latające, superszybkie bolidy sunące tuż ponad wybudowanym z hiperwytrzymałych komponentów torze. Graficznie „WIPE OUT" rozwiązana jest bardzo podobnie do gry „Fatal Racing", jednak dodanie trzeciego wymiaru, w którym przyjdzie nam się ścigać, zbliża ją koncepcyjnie do „Slipstreama 5000". Pecetowcy mogą w nią zagrać, jednak na sprzęcie nie gorszym niż 486 DX33.



EMILUS

WIPE OUT



The Koshan Conspiracy

Trudno powiedzieć co to właściwie za gra. Przygodówka – hmm, przede wszystkim. Symulator – też. Zręcznościówka – jak najbardziej. Język programowania też tu się znajdzie...

Jak by ie było – kierujemy tu poczynaniami agenta B.A.T (Bureau of Astral Troubleshoters), którego zadaniem jest rozprawienie się z wrogimi elementami zagrażającymi ludzkości w XXII wieku (czy ja tego już gdzieś nie słyszałem?). Gra jest kontynuacją opisywanej już przez nas kiedyś gierki B.A.T. Grafika i muzyka nie są rewelacyjne – poziom tak z przed jakichś trzech lat – ale skomplikowanie gry i połączenie w niej wielu różnych gatunków obiecuje co najmniej interesującą, a w każdym ambitną rozrywkę.

Gawron

Sierra On-Line przygotowala na peceta transformery, bo jaki inaczej nazwać roboty, które mogą się zmieniać w czołg czy samolot? Jeden z takich robotów znalazł się pod Twą kontorolą. Do przejścia masz pięć światów, każdy składający się z 10 poziomów. Na końcu czeka jak zwykle superboss zwany Primus Mech. W drodze do niego napotkasz 50 typów robotów.

Autorzy zapewniają, że program będzie wykorzystywał wszelkie możliwości multitaskingu, w jakie wyposażony został Windows 95. W „Thexdera" może grać jednocześnie do 8 graczy.

Dystrybutorem programu będzie IPS Computer Group. W Polsce ma się ukazać w styczniu.

Pałcjusz



Thexder

Into the Shadows

Wbrew temu, że może na pierwszy rzut oka wydawać się nowoczesnym trójwymiarowym pecetowym RPG, „Into the Shadows" w rzeczywistości jest wielce nowatorskim beat'em-upem zawierającym elementy przygodowe. Gra toczy się w olbrzymim zamku, po którym wędrujesz poszukując kluczy do drzwi, odnajdując broń i eliminując spotykane potwory. Natychmiast przypomina się „Doom", lecz „ITS" nie należy mylić z grami „first-person perspective", gdyż postać, którą kierujemy, jest cały czas widoczna na ekranie, kamera zaś obraca się dynamicznie w mniej więcej taki sposób jak w „FX Fighterze". W grze znajduje się ponad 20 postaci (każda wykonać potrafi wykonać 80 różnych ruchów), wszystkie są sfilmowane, a następnie zbudowane z pokrytych odpowiednimi teksturami wielościanów. Dzięki zastosowaniu specjalnej techniki obróbki bitmap, bohaterowie na zbliżeniach nie stają się bardziej „pikselowaci". Ogromne wrażenie w „ITS" robi gra światła – każdy z wojowników rzuca cień padający z trzech różnych stron, a blask pochodni sączy się realistycznie przez okratowane portale i gotyckie bramy. Scavenger, firma stojąca za tym produktem, wykreowała pełne detali trójwymiarowe środowisko – gracz może skradać się poprzez zacienione korytarze, walczyć w komnatach, czy podążać po drewnianych wiszących mostach, przez zbutwiałe listwy spoglądając na potwory poruszające się na dole. Wszystko to w SVGA. Wiele wskazuje na to, że „Into the Shadows" może się stać grą przełomową w kreowaniu świata 3D.







Dixie

Alien Odyssey

Pojazd Obcego o imieniu Psaph zostaje zestrzelony podczas rutynowej misji nad jeszcze bardziej obcą planetą. Z wraku ratuje go kolejny Obcy (obca?) o obcym imieniu Gaan, co wplątuje go w sprawę rozwalenia rasy obcych robotów, zwanej dla odmiany Dak. Gra, wykonana przez firmę Argonaut („FX Fighter") składa się z czterech etapów. Dwa z nich, które są ze względu na ich znikomą interatywność w zasadzie rozszerzonymi intrami, widziano są oczami bohatera - (na przykład FMV obrazujące szaleńczy bieg poprzez las w ucieczce przed morderczymi Dak). To, co stanowi właściwą grę, to wyrenderowane całkowicie w 3D Studio poziomy graficznie przypominające, ze względu na sposób przedstawiania kierowanej przez gracza postaci grę „Bioforge" czy „Alone in the Dark". Tutaj w ponad 120 lokacjach i ciasnych tunelach nasz Psaph będzie uaktywniał mosty, wyłączał alarmy, odnajdywał odpowiednie klucze, manipulował przy komputerach i złomował nieorganiczne ilości alienów.

Dixie





Shivers

Roberta Williams z Sierry najwyraźniej zasmakowała w atmosferze grozy i makabry, bo jeszcze nie przebrzmiały echa wrzasków i wyć „Phantasmagorii", a kolejna przygodówka o mrocznych mocach wkracza w fazę szlifowania przed wypuszczeniem na rynek. Okazuje się, iż jeszcze raz centralnym punktem naszych zmagań będzie nawiedzony dom. „Shivers", czyli ciarki, opowiada historię młodego frajera, który założył się z kumplami i kumpelami, że spędzi noc w budzącym strach, ogromnym opuszczonym muzeum. Ci zamykają za nim bramę i odjeżdżają na wieczorny film obiecując wrócić rano. Naszą troską stać się ma, by mieli po co wracać. Muzeum zbudował wielce ekscentryczny profesor Hubert Widlenot. Wyrzucony z Królewskiego Towarzystwa Naukowego z uwagi na „nienaukowe" poglądy o Stonehenge, Atlantydzie i potworach przeszłości takich jak gryf, poświęcił się całkowicie muzeum, które powstało w uniwersyteckim Mt. Pleasant. Jednym z ostatnich nabytków profesora były gliniane naczynia, należące do zmarłego Slegmunda Schwartza. Windelnot zainteresowany był nimi z uwagi na tajemnicze śmierci stykających się z naczyniami osób – każde ciało znajdowano wyschnięte i jakby zmumifikowane. Jak to się zwykle w takich historiach zdarza, nasz bohater chcąc doczekać ranka musi zabrać się do roboty i unieszkodliwić zło wypuszczone na wolność 15 lat temu.

Od strony wizualnej „Shivers" prezentuje się znakomicie. Wspaniale wyrenderowane wnętrza widziane są z perspektywy bohatera, który porusza się po nich skokowo, tak jak w „Myst" i „Labyrinth of Time". Gracz musi uważnie przeszukiwać ekran, gdyż w muzeum roi się od sakretnych pasaży, ukrytych mechanizmów i sprytnie schowanych przedmiotów. Technicznie sprowadza się to do metodycznego klikania po ekranie oraz oglądania mebli i przedmiotów z każdej możliwej strony, co niekoniecznie musi być nużące. Oprócz tego Humbleton rozlokował w muzeum szereg łamigłówek chroniących dostępu do newralgicznych punktów muzeum. Zapowiada się solidna dawka przygody, którą w Polsce posiadaczom PC-CD zapewni IPS Computer Group

Dixle













That's funny, I was sure.....



Touche, the Adventures of the 5th Musketeer

„Guybrush Threepwood jest wciąż torturowany przez Le Chucka i to jest nasza szansa, w dziewięćdziesiątym szóstym piąty rok już będzie" – szepnął raz ktoś w US GOLD. „O piratach już co prawda było... o czarodziejach także..."

„To by mogło nawet chwycić" podrapał się w głowę jego kolega. „Mam oryginalny pomysł na nazwisko bohatera: Le... le... le...eeeh..."

W tym momencie do pokoju wpadł roztrzęsiony artysta grafik „Muszę narysować coś brązowego" jęknął, proszącym wzrokiem wodząc po obradujących. Zebrani spojrzeli na siebie znacząco. „W porządku Geoffroi, akurat mamy coś dla ciebie. Narysuj... narysuj co chcesz, tylko pamiętaj, żeby był nieco przygarbiony – to sprawdzona idea, aha i buty z cholewami..."

Bardzo porządna przygodówka. Przede wszystkim niebanalna i zajmie więcej niż parę popołudni. Po drugie w SVGA i całkiem ładnie narysowana. Po trzecie – akcja jest wciągająca, a dialogi bywają zabawne. Muzyka OK.

Za dość wygodne sterowanie w „Touche" odpowiada nieco zakonspirowany Scumm. Naciśnięcie prawego klawisza myszy na obiekcie wyświetli nam parę czynności: examine, take, open i to w zasadzie koniec – nie dojdzie nigdy do większej rozbudowy tej listy jak miało to miejsce w „Return to Zork".

Ponieważ grę tę, przez wzgląd na grafikę, prawie każdy nieodparcie chcieć będzie porównywać do „Monkey Island", została ona wyposażona w rodzaj samoświadomości budzenia nadziei monkeyislandowskich i czasami sobie z tego

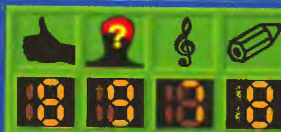




TOUCHE, THE ADVENTURES OF THE 5TH MUSKETEER

US GOLD '95

MIRAGE



PC, CD-ROM, 4 MB RAM

dworuje. Oto pytanie zadane przez Geoffroia sprzedawczyni wiklinowych koszy: „How much wicker would a wicker chuck wicker if a wicker chuck would chuck wicker?" – kto zna „Le Chuck's Revenge" natychmiast sobie skojarzy.

A więc do dzieła muszkieterze. Przybywasz nocą do Rouen, aby nazajutrz zameldować się u swojego kapitana. Skonany po męczącej podróży przez pół Francji, strasznie ziewając powłóczysz nogami w kierunku tawerny, a tu jak na złość morderstwo...

Porozmawiaj z zadźganym facetem, po czym wejdź do gospody (zaczepi cię żebrak). Wewnątrz spojrzawszy na stół grających zauważysz hiszpańskie srebro – oskarż ich... Opuszczając pokój przyjrzyj się podłodze w pobliżu wygódki (nie tej przy łóżku) – w dziurze znajdziesz jednego franka. Udaj się do stajni. Kowal poinformuje Cię dokąd uciekli zabójcy. Kup bilet na powóz. Po chwili okaże się, że potrzebna ci przepustka. Zamelduj się u kapitana. Aby znaleźć zagniony list przyglądaj się kałamarzowi i papierom na stole aż w Twolm inwentarzu pojawi się czysta kartka. Ogrzej ją nad świecą i wręcz kapitanowi, w nagrodę prosząc o przepustkę. Wychodząc zabierz melon. Przed oknem Juliette ciśnij w linę sztyletem. Po chwili znajdziesz się w środku – weź na pamiątkę chusteczkę i wyjdź przez okno. Ze sklepu tekstylnego ukradnij igłę z nitką, zaś przed wyruszeniem w podróż zapukaj do drzwi katedry i weź od kapłana ulotkę. Ofiarujesz ją księdzu w przydrożnym zajeździe.

W St. Quentin odwiedź kościół i przywłaszcz sobie krzyż, płótno i świecznik. Następnie spróbuj wejść do tawerny, a gdy się to nie uda, ciśnij do rzeki melon. Bardowi wręcz chusteczkę Juliette (otrzymasz wiersz) i pogadaj z właścicielem prosząc go, by podesłał siedzącemu samotnie kapitanowi swoją najlepszą brandy. Zobliguj dowódcę do wydania jego podopiecznym rozkazu nie przeszkadzania mieszkańcom w korzystaniu z tawerny. Opuszczając lokal powinieneś mieć oprócz wina od wdzięcznego gospodarza również znaczoną kartę od kapitana.

W Amiens weź z obuwniczego sandały i zszyj je. W klasztorze wyjmij z balii mydło, a po nieudanej próbie przebrania się w mnisi habit przekaż zadanie Henriemu zaopatrując go dodatkowo w krzyż i sandały. Gdy zakonnicy opuszczą dziedziniec, zastukaj do drzwi najbliżej ekranu. W środku rozetnij poduszkę. W drodze powrotnej do Rouen zostaniesz napadnięty – oddaj rabusiowi testament. Trzykrotnie wspinaj się na rosnące na rostajach drzewo, a staniesz się właścicielem zegarka. W Rouen porozmawiaj z muszkieterem opartym o ścianę (bodajże D'Artagnan) i dowiedziawszy się o przygodzie chłopaków z szóstego regimentu udaj się do kapitana po szczegóły. Gdy ten każe Ci potrenować strzelanie, zwróć się do Atoffa. Po strzale pójdź do sprzedawcy glinianych katedr, dokonaj zakupu za franka znalezionego w swoim pokoju i czym prędzej stłucz owo dzieło sztuki posługując się młotkiem znalezionym przed gospodą. Dowód swych strzeleckich zdolności przedstaw Atoffowi, zaś certyfikat wręcz kapitanowi.

Pojedź do Le Mans. Ze stajni weź rozklad jazdy. W kościele wysluchaj spowiedzi, a w gospodzie porozmawiaj z gościem stawiającym pasjans. Sprzed kwiaciarni zwędź kwiatki a w środku podaj hasło. Znalazłszy się w jaskini gry pokaż hazardzistom znaczoną kartę i dowiedz się o kolejne hasło. Po chwili znajdziesz się na górze w pokoju ślicznej Fifi. Zainteresuj się parą butów wystających zza zasłony...

Po rozmowie z rabusiami zostaniesz rozwiązany. Ich szefowej sprezentuj zegarek wraz z rozkładem jazdy powozów do obrabowywania, a ponownie staniesz się właścicielem testamentu. Wróć do Rouen. Stuknij młotkiem w drabinę opartą o jeden z domów. Podnieś to, co zostało i wykonaj skok o tyczce prosto w okno swej ukochanej. Podaruj jej wiersz i podfarbowane w stajni Amiens kwiaty. Zabierz perfumy i wyskocz przez okno. Na rynku pojawi się czarownica. Dyby wyczyść mydłem, a wiedźmie podaruj perfumy. Dostaniesz w zamian eliksir. Wychodząc podnieś z ziemi banan. Czas na wycieczkę do Paryża.

W stolicy dokonaj na targu następujących operacji: wino wymień na wino, a wino na stołek, ten zaś na chleb, a tenże na ser, który wymień na smażonego szczura. Smażony szczur wraz z bananem stanowić będą prezent dla urwisa, który zaprowadzi nas do Luwru. Po rozmowie z bramkarzem uzyskasz kartę siostry Juliette. Przeczytaj notkę i wróć do Rouen, aby wręczyć ją papie. Tym razem skorzystaj drzwi. Kiedy droga będzie wolna, wejdź na górę i zaproponuj dziewczynie spacer do Luwru...

Powróć do swoich kwater, by po przeczytaniu informacji na drzwiach dowiedzieć się, że Twoi kumple wyjechali na wojnę. Wstąp do knajpy i wrzuć do kotła z zupą niebieskie płótno. Pojedź do Le Mans zahaczając po drodze (to nic, że to przeciwne kierunki) o stajnię w Amiens i zabierając zawartość jednego z garnków na półce. Wlej ją do wiadra wziętego ze stajni w Le Mans tuż po napełnieniu go gorącą wodą z koryta w sklepie z bronią. Całkiem przypadkiem otrzymasz lekarstwo na przeziębienie. Daj je choremu producentowi broni i zabierz wiszący na ścianie pilnik.

Ruszaj do Le Havre. Odetnij linę przytrzymującą łódkę, a dziurę zatkaj płótnem. Zabrawszy Henriemu patyk, połącz go z tabliczką sprzed katedry w Paryżu i wiosluj. Obejrzyj świecznik. Użyj sztyletu ze świecą i wsadź go do zamka. Dokończ dzieła pilnikiem i otwórz zamek, a następnie kratę. Wchodząc wspomnij, jak przystało na Anglika, o pogodzie, a zostaniesz wpuszczony. Powiedz hasło barmance i poproś o menu. Przyjrzyj mu się dokładnie, a odkryjesz, że w rzeczywistości są to plany, po które Cię posłano. Hasło podaj jeszcze żołnierzowi stojącemu po prawej stronie beczki, a dostaniesz angielski przepis na hartowanie stali. Gdy zahiesiesz go kowalowi w St. Quentin, ten pozwoli Ci zabrać wiadro na węgiel, które napełnisz tam gorącymi węgielkami. Póki co oddaj kapitanowi plany. Powierzonym Ci kluczem otwórz koszary w Rouen i z gabinetu kapitana zabierz flagę. Wybierz się do katedry – jest wreszcie otwarta – i przywiąż linę do filara z pochodnią... Gdy wszystko się dokona podnieś mosiężną tabliczkę.

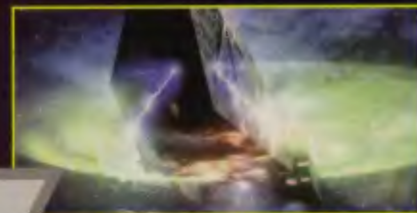
Da Vinciego uwolnij otwierając bramę kluczem, który dosięgnąć można posługując się szczypcami (do nabycia w miejscowej stajni). Spytaj o łódkę. Przedmioty potrzebne do naprawy statku to flaga, węgle, tabliczka i rajstopy, które pod nieobecność porwanej Juliette można ukraść ze skrzyni w jej sypialni. Pozostało odkręcić kurek. Dźwigni używaj w kolejności: duża, oleista, oleista, czerwona.

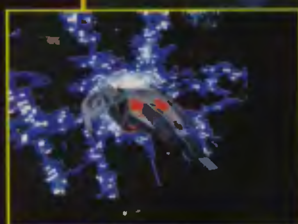
Na zamku spróbuj wejść przez drzwi, na pytanie wartownika powiedz, że zaproszenie posiada Twój służący. Na przyjęciu skieruj się do Juliette i każ jej dodać do drinków eliksiru wiedźmy. Gdy towarzystwo gromadnie opuści salę, przyjrzyj się gipsowym popiersiom i pociągnij je za nosy – obraz odsunie się ukazując tajne przejście. Krokodyle olej. Używając szpady podnieś łańcuch i przytwierdź go do kółka w podłodze. Drugi koniec przerzuć na drugą stronę, aby ugrzązł w pułapce.

Asystenta kardynała zapytaj o pozwolenie na lekturę, a gdy natkniesz się na pozycję o hipnozie przejrzyj ją i spytaj faceta o godzinę. W pentagramie odszukaj kredę i dokonaj nią w otwartej księdze pewnych poprawek... Koniec części pierwszej.

Dixie








ORIGIN®
Interactive Movie®


IPS

Witchaven



Zadziwiająca jest chłonność rynku klonów „Dooma". Przeróżne firmy w ciągu dwóch lat, które minęły od wydania „dziadka", sprokurowały kilkadziesiąt gier o podobnej formie i treści. Kilka z nich to perełki, większość gnioty, a „Witchaven" leży gdzieś pośrodku.

Od samego początku miałem wrażenie, że ja już w to kiedyś grałem. Dejavu. Sposób poruszania się bohatera jest po prostu absolutnie identyczny do tego z „Dark Forces". Najdziwniejsze jest jednak to, że engine został zakupiony przez firmę Capstone od 3D Realms, czyli twórców „Rise of the Triad". Na nasze szczęście jednak „WH" nie ma ze wspomnianym wiele wspólnego.

W przeciwieństwie do ROTT, tutaj nie uświadczysz graczu kwadratowych pomieszczeń i ścian jednakowej wysokości. Hura! Zwracają uwagę świetnie wykonane efekty świetlne (witraże, pochodnie) oraz nastrojowo dobrane tekstury. Prawdę mówiąc jedyną grą do jakiej można porównywać „WH" to „Heretic", a raczej jego druga część, którą właśnie dla Was krótko zrecenzowałem.

Na opisywanie fabuły zdecydowanie szkoda miejsca – jest absolutnie nieważna. Rozgrywka toczy się w świecie fantasy, bohater jest wojownikiem o imponującym arsenale oręża (gdzie on to wszystko mieści??) posiadającym jednak pewne umiejętności magiczne (może to kleryk?). Walka jest zwykle solą tego typu gier i „WH" ma w tej dziedzinie wiele do zaoferowania. Do dyspozycji gracza jest w sumie dziesięć różnych broni – od gołych pięści do siejącej spustoszenie halabardy. Oprócz nich mamy jeszcze sztylet, kilka rodzajów mieczy (jednoręczne, dwuręczne), łuk, oburęczny topór, toporki do rzucania oraz rewelacyjną kolczastą kulę zawieszoną na łańcuchu. Ciekawostką jest fakt, że w miarę wykańczania kolejnych zastępów wrednych przeciwników każda z broni (z wyjątkiem pięści) zużywa się i ostatecznie nadaje się tylko do wyrzucenia. Jest to swoisty substytut amunicji, ale przyznam, że mnie się to rozwiązanie podoba. W „Hexenie" rozwiązano ten problem wprowadzając zielone i niebieskie Mana potrzebne do władania bronią. Nie jest to moim zdaniem dobry pomysł.

Na spragnionych akcji czeka 35 poziomów, które oprócz sprawnych palców wymagają też obecności mózgu pod czaszką. Tradycyjnie jednak został zachowany schemat przełącznikowo-drzwiowy, czyli ruszenie akcji z miejsca wymaga włączenia odpowiedniego przycisku, który z kolei otwiera drzwi do tajnej komnaty kryjącej następny przycisk... itd. itp.

W ciemnych korytarzach „Witchaven" spotkać można wielu dziwnych osobników. Swoim wyglądem nawiązują jednak do kanonów RPG i bez trudu można w nich rozpoznać istoty takie jak gobliny czy trolle. W opcjach jest możliwość ustawienia „krwistości" gry na dwa poziomy. Dla słabszych nerwowo polecam wyłączenie brutalnych scen. Chociaż z drugiej strony...miło jest rozciąć zielonego goblina na pół potężnym dwuręcznym toporem i patrzeć jak czerwone fragmenty jego ciała po krótkim locie przyklejają się do ścian... Człowiek czuje się prawie jak słynny Longinus Podbipięta herbu Zerwikaptur po ścięciu trzech Tatarzynów...

Patrząc chłodnym okiem wypada stwierdzić, że „WH" nie wnosi do gatunku nic nowego. Programiści po prostu zaczerpnęli kilka garści dobrych pomysłów i bazując na cudzych dokonaniach postanowili zarobić trochę grosza. Niech jednak nie liczą na wiele, bogactwo nie grozi im z pewnością.





Dwa słowa o wymaganiach sprzętowych – są standardowe: 8 MB pamięci i procesor DX2-66 to konfiguracja, o jakiej każdy gracz słyszał już kwadrylion razy – na takim sprzęcie „WH" będzie ładnie chodzić w rozdzielczości VGA. Dla mutantów-posiadaczy Pentium 120 przewidziano tryb SVGA. Osobiście sprawdziłem jego prędkość na P90, była nie do zaakceptowania. Tak jak większość nowych gier, „Witchaven" bez kłopotu obsługuje GUS-a (tej informacji bardzo domagacie się w listach do redakcji).

Nie dane mi było przetestować gry w trybie multiplayer, ale z kronikarskiego obowiązku muszę o takiej możliwości wspomnieć. Obsługiwana jest sieć IPX oraz modem. Mam jednak wątpliwości, co do sensu grania w kilka osób – przy dostępności wyłącznie broni białej, walka polega na podejściu do przeciwnika na wyciągnięcie ręki i zdzieleniu go mieczem w czerep. Zbyt dużo w tym przypadkowości. Nie ma to jak „Doom II", level 7 i niszczące BFG...

Mówiąc krótko – jeżeli nie możecie już wytrzymać, bo ukochanego „Heretica" przechodzicie z zamkniętymi oczyma siedząc tyłem do monitora i nie dotykając klawiatury – biegnijcie do sklepu i wydawajcie pieniądze wapniaków. W przeciwnym razie możecie śmiało dać sobie spokój i czytając grudniowy numer „Top Secret" spokojnie czekać aż w Polsce pojawi się QUAKE. Zapewniam Was, że nie przeoczymy tej daty.

ROOSHKEEN







THUNDERSCAPE

Ludzie ze znanej SSI pozazdrościli chyba firmie TSR, od której uzyskali licencję na produkcję komputerowych gier RPG osadzonych w światach Advanced Dungeons & Dragons, i postanowili stworzyć własny świat, w których będą osadzać akcję swych nielicencyjnych produktów tego typu. Uniwersum owo nazwali Adenem, wymyślili mu jakąś tam historię (o której zaraz napiszę) i w tej chwili mają nadzieję, że będzie się to dobrze sprzedawało. Czas pokaże, czy na tym zarobią...

Historia nowego świata jest dość typowa. Aden, jak wiele innych miejsc tego rodzaju, był niegdyś miejscem pięknym i cichym. Nic nie zakłócało spokoju licznych mieszkańców tego pięknego świata. Rozwijała się nauka i magia, kwitło rzemiosło. Liczne rasy rozumne żyły ze sobą w przyjaźni i zgodzie. Nauczono się wykorzystywać siłę pary (którą nazwano mechamagią). Wszystko to trwało dziesiątki lat, lecz skończyło się w jednej chwili. Nagle słońce uległo zaćmieniu, a z mroku wyłoniły się tysiące stworów ciemności, do tej pory żyjących jedynie w bajkach, którymi straszono dzieci. Ich śladem nadeszło cierpienie, ból i zło. Te koszmarne istoty nazwano nokturnalami. Aden ogarnął szał wojny. Ludzie, elfy, juraksy, ferrany i inne rasy rozumne walczą z najazdem sił zła. Dzielni rycerze starają się powstrzymać armie stworów zrodzonych z mroku, nie dopuścić ich na ludną i bogatą północ. Jedyna wiodąca tam droga przechodzi przez Przełęcz Skaldon, której strzeże Błyszcząca Cytadela. Na Przełęczy znajdują się dwa generatory magicznego pola, broniącego dostępu nieludzkim wrogom. Promieniująca z nich moc strzeże Przełęczy, chroniąc pokój mieszkańców północy. Lub może strzegła... W niewiadomy sposób nokturnale opanowały Cytadelę i rozbiły rycerzy Błyszczącego Zakonu. Jedyną nadzieją kilku niedobitków jest grupa dzielnych podróżników, którzy – być może – zdołają uruchomić magiczną tarczę, odcinając w ten sposób nielicznych na razie nokturnali, od mogących wkrótce nadejść posiłków...

W tym momencie kończy się ten „nietypowy" wstępik i zaczyna gierka. Powiem od razu, że pomimo prawie miesięcznej, w miarę regularnej gry, nie udało mi się jej ukończyć. Nie podam również dokładnego sposobu przejścia „Thunderscape", chociażby dlatego, że musiałby on zająć sporą część numeru „Top Secretu". Zwrócę jedynie waszą uwagę na najbardziej istotne szczegóły, które niejednokrotnie zostały pominięte w instrukcji do gry. Zaczynamy.

Dobór drużyny

Na początku gry możemy skorzystać z gotowej, stworzonej przez autorów gry drużyny lub też możemy wygenerować własnych bohaterów. Osobiście nie przepadam za grą cudzymi stworami, dlatego swą drużynę stworzyłem osobiście, co też polecam każdemu szanującemu się graczowi.

Najpierw rasy. Oprócz tych spotykanych w prawie każdej grze fabularnej, takich jak krasnoludy, elfy i ludzie, mamy jeszcze do wyboru faerkiny, ferrany, goreauxy, juraksy i rapaciany, czyli ludziojaszczury. Wybór jest dość spory, ale część ras możemy sobie spokojnie odpuścić. Radzę zrezygnować z ludzi – są co prawda najbardziej wszechstronni, ale jednocześnie oznacza to, że mają dość kiepskie charakterystyki początkowe. Dobrym wyborem są krasnoludy, które są wytrzymałe i juraksy – bardzo silne. Warto również wybrać przynajmniej jednego fearkina, gdyż zarówno one, jak i elfy dysponują możliwością regeneracji, to znaczy „odradzania" się. Po prostu po kilku chwilach od śmierci takiego bohatera, jego uśmiechnięta ikonka zastępuje trupią czaszkę, a on sam jest gotów do powtórnej walki. Jak się prawdopodobnie przekonacie, ma to istotne znaczenie zwłaszcza na początku rozgrywki, gdyż czar wskrzeszający poległych jest dość trudny i wymaga dużych ilości many (energii magicznej) oraz wysokich umiejętności. Nie należy się przejmować tym, co napisano w instrukcji, że dana rasa jest dobra w tym, a tamta w czymś innym. Z moich doświadczeń wynika, że tak naprawdę liczy się tylko to, że elfy i faerkiny są naprawdę niezłe w magii (a kiepskie w walce ciężkimi rodzajami broni), a juraksy dobrze walczą. W obu wypadkach oznacza to, że przy przechodzeniu z poziomu na poziom dostajemy dość dużą pulę punktów do rozdziału na poszczególne umiejętności.

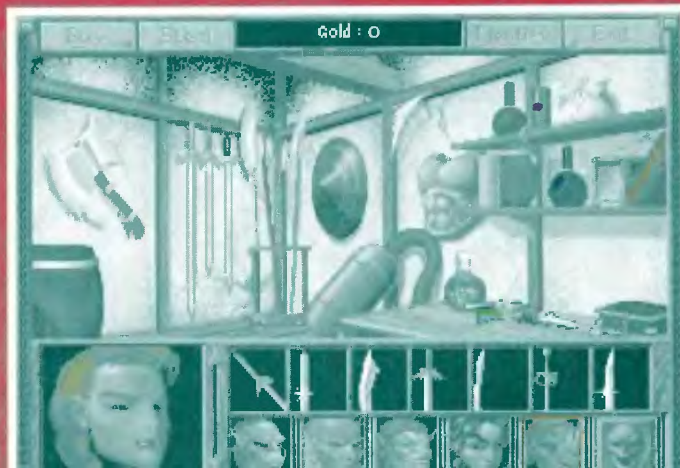
Skoro jesteśmy już przy umiejętnościach, to może powiem o nich coś więcej. W grze jest sporo zdolności, a niektóre z nich są nawet przydatne. Od razu uwaga – zdolności dobierajmy do roli, jaką przydzieliliśmy danemu bohaterowi. Oznacza to, że np. łotrowi należy rozwijać stealth, knife i sword, a czarodziejowi np. cast spells i jakąś umiejętność bojową. Nie ma sensu rozwijanie wielu umiejętności, znacznie korzystniej jest skoncentrować się na dwóch, trzech i dopiero później rozwijać ze dwie inne. Właściwie wszystkie zdolności, poza xenology, tłumaczą się same przez siebie. Wspomniana chwilę wcześniej umiejętność odpowiedzialna jest za znajomość przeciwników, ich słabych i mocnych punktów i jest naprawdę często w grze wykorzystywana.

Dochodzimy teraz do wyboru profesji. Jest ich kilkanaście, m.in. wojownik, rycerz, uzdrowiciel, mnich, czarodziej, mag, złodziej, łotr. Instrukcja podaje, że każda z profesji ma kilka najważniejszych umiejętności, ale nie jest to do końca prawdą. Jeden z moich najlepszych bohaterów był kimś, kto według klasyfikacji autorów byłoby złodziejomagiem. Co najlepsze, w obu profesjach był jednako dobry.

Z umiejętności godnych polecenia należy wymienić: cast spells, axe/mace (posługując się maczugą można zadać bardzo silny, czyniący dużo obrażeń cios), stealth, xenology, sword, pole arm, fast talk.

Gra nie preferuje żadnych, poza dwoma, profesji. Nie ma co marzyć o ukończeniu gry bez złodzieja, który nie dość, że otwiera pozamykane drzwi, to rozprawia się również z zamkniętymi skrzyniami ze skarbami (wszyscy lubimy złoto i magiczne napoje). Bardzo ważny jest również jakiś magik – na początku gry właściwie jedynie leczy, ale później staje się przydatny również w walce. Zaczynając rozgrywkę nie należy brać więcej niż jednego czarodzieja. Zaoszczędzone punkty umiejętności warto przeznaczyć na zdolności związane z bronią, gdyż w trakcie gry okazuje się, że każdy z bohaterów dysponuje jakimś potencjałem magicznym, a związaną z nim umiejętność można rozwijać również przy awansowaniu bohatera z poziomu na poziom. Ważne jest, by wybrać silnych, wytrzymałych wojowników, ponieważ niektórzy przeciwnicy są trudni do pokonania i stosunkowo niebezpieczni.

Bohater-mag, aż do osiągnięcia poziomu 200 punktów w cast spells powinien wszystkie dostępne punkty umiejętności przeznaczać na rozwój tej umiejętności. W grze znajduje się bo-



wiem kilka miejsc, w których bez czarów typu aid czy spit fire ani rusz. Właśnie. Czary. Podam te, które są przydatne w grze. Być może Wam uda się skuteczniej niż mnie wykorzystać i inne, ale prawdę mówiąc część zaklęć została dorobiona na siłę, nie są przydatne. Do ważnych w rozgrywce zaklęć należy aid (leczy i uzdrawia wszystkich członków drużyny), cure poison (leczy z zatrucia jednego bohatera), haste (przyspiesza ruchy zaczarowanego bohatera, który może wtedy częściej atakować), oczywiście heal, raise dead i spit fire (silny czar ofensywny, działający na jednego przeciwnika).



Przeciwnicy

Większość napotkanych pojedynczo wrogów nie ma żadnych szans w starciu z całą drużyną, istnieje jednak kilku takich, którzy mogą sprawić duże przykrości. Oto oni:

Demony – rzucają czary i są silne. Dodatkowo, z moich obserwacji wynika, że są dość odporne na wszelkiego rodzaju bronie. W razie ich napotkania przydatna staje się możliwość wykupienia się z walki. Uwaga: często się zdarza, że przekupione potwory atakują chwilę po zawarciu korzystnej dla obu stron transakcji;
Giant Scorpion – jadowite i cholernie trudne do zabicia;
Mantis Warrior – jadowite;
Ogre Sentry – wytrzymały, a dodatkowo ma krzepę w garści;
Rock Lizard – niby takie nic, a jadowity i stosunkowo wytrzymały;
Shadow Cat – rzuca kule ogniste;
Skeleton Knight – w grupie mogą być niebezpieczne;
Troll – uwaga na maczugę!
Wralth – moim zdaniem najbardziej upierdliwy potwór w całej grze. Nie jest ani specjalnie silny, ani wytrzymały, ale bardzo często rzuca czar slow. Spowolniona osoba po prostu nie atakuje (ale wciąż może czarować). Ratunkiem jest tu wykorzystanie zaklęcia dispel;
Foetid Frog – śmierdzi, zatruwa powietrze i wywołuje chorobę. W dodatku trudno ją trafić.

Stworów jest dużo więcej, ale żadne, poza jednym, o którym jeszcze napiszę, nie sprawiły mi większych kłopotów.

Trochę podpowiedzi...

Na początku gry do drużyny będzie chciał przyłączyć się strzegący mostu troll. Pozwól mu na to. Jest stosunkowo silny i ma ładną maczugę. Wykorzystuj go do zadawania mighty blow. Dość często nie będzie trafiał, ale jak już trafi, to z wroga zostają krwawe strzępy. W późniejszych etapach gry warto na niego rzucić haste.

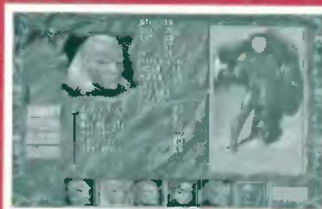
Pierwszy poziom jest w miarę łatwy. Po jakiejś półgodzinie znajdziecie pewnie wejście na pierwszy poziom. I jeszcze jedno – odpowiedź na pytanie pierwszej kamiennej statuetki brzmi (ambitni proszę nie czytać) – peace. Odpowiedź żądana przez drugą, to – bodajże – valorous.

Jaskinie trolli też są łatwe – cała sprawa polega na znalezieniu kilku kluczy. Tuż przed końcem poziomu jest winda, którą wjeżdża się wyżej. Na końcowym przystanku stoi niezbyt miły pan, w towarzystwie kilku swoich strażników. To właśnie on wpuścił nokturnale do Cytadeli. Mam nadzieję, że potraktujecie go odpowiednio do jego wrednych czynów... A masz, masz, brudny pomiocie! Ten gość może jednak sprawić nieco kłopotów, dlatego przed walką dobrze jest skorzystać z opcji save.

Po utarciu nosa zdrajcy dostajemy się na pierwszy poziom Cytadeli. Pośrodku komnaty stoi duży kabestan, którym trzeba trochę pokręcić. Jak sobie już popracujecie fizycznie, to pobiegajcie po komnatach. Część przejść jest pozamykana kratami, ale otwiera je właśnie wyżej wspomniany kołowrót. Po prostu należy próbować, próbować i jeszcze raz próbować... Na tym poziomie jest sporo tajnych przejść i ukrytych komnat, dlatego przydatna jest tu osoba z umiejętnością see secrets.

Następny poziom to po prostu obszukanie wszystkiego jak leci i wybicie zamieszkujących go demonów.

Gdy już dostaniecie się wyżej, pewnych problemów mogą nastręczyć wraithy, ale o nich wspomniałem już wyżej. Waszym zadaniem jest odblokowanie nieczynnych teleportów. Dokonacie tego z pomocą kosy śmierci, znalezionej w podziemiach tego poziomu Cytadeli. Wejście do nich jest ukryte w jednym z głównych korytarzy. Gdy już dorwiecie w swoje rączki ulubione narzędzie Czarnej Pani, uważajcie przy wyjściu z lochów. Czeka tam na Was duuuży komitet powitalny. Bardzo przydatne będą jak najsilniejsze czary, działające na wielu przeciwników jednocześnie.



Następny poziom to generatory magicznej tarczy. Trzaskacie się z demonami, a wszystko po to, by we właściwej kolejności ułożyć kilka kolorowych kryształków. Gdy już to zrobicie, okazuje się, że to jeszcze nie jest koniec gry. W pewnym miejscu znajdują się drzwi, których nie można otworzyć. No więc właśnie teraz będzie można zbadać, co się ze nimi kryje. Wcześniej zdołacie zapewne odnaleźć magiczną laskę (będzie naprawdę niezbędna). Przed zbadaniem niedostępnych wrót zadbajcie o to, by bohaterowie byli zdrowi. Za nimi czeka bowiem stworek, zwany Dark One (marudzi, że to on jest najważniejszym nokturnalem, ale chyba przesadza, gdyż po jego zabiciu gra się wcale nie kończy), mający drobne 1000 punktów wytrzymałości. Kluczem do sukcesu jest w jego przypadku wspomniana wyżej magiczna laska, zaklęcie spit fire, duża liczba potions of healing i spory łut szczęścia.



Nie będę pisał o kolejnych poziomach gry, wspomnę jedynie, że oczekuje Was jeszcze montaż golema, wizyta w krasnoludzkiej kopalni i sporo innych atrakcji.

Wrażenia

Mam dość mieszane uczucia, jeśli chodzi o grę. Po pierwsze, oparta jest ona o debilny pomysł łażenia z miejsca na miejsce i odszukiwania kolejnych przedmiotów, wszystko to przy wtórze upiornych jęków i wrzasków. Po drugie, graficy opracowujący grę postawili sobie chyba za punkt honoru maksymalne utrudnienie życia biednemu graczowi. Grafika gry jest – moim zdaniem – tragiczna.

Jednym z największych błędów programu jest brak możliwości przyspieszenia upływu czasu. Leczenie trwa tyle, że czasami po prostu szybciej jest wgrać save i liczyć na łut szczęścia przy n-tym przechodzeniu jakiegoś fragmentu.

Mimo tych wszystkich wad, w opisywanej grze tkwi to coś, co powoduje, że staje się ona wciągająca. Muszę powiedzieć, że z nieukrywaną przyjemnością zasiadałem do komputera, by poszaleć trochę w Błyszczącej Cytadeli. Sądzę więc, że warto zwrócić uwagę na „Thunderscape" – a nuż komuś się ona spodoba?

Gra jest rekomendowana na Pentium, na tym też sprzęcie grałem, ale nie wydaje mi się, by sprawiało to jakąś istotną różnicę – grafika i oprawa dźwiękowa przypomina mi bowiem produkcję sprzed mniej więcej trzech lat (gwoli ścisłości dodajmy, że te mniej ambitne).

Artmar



WWF



SPECJALNE TECHNIKI
the clapper: 2f,P,(P);
joybuzzer: t3P;
happy hammer: F,F,PK,(K);
boxing glove: (P);
RZUTY Z CHWYTU
head slam: F,F,PP;
face smash: D,D,PK,(K);
joybuzzer: 4f,P;
happy hammer: F,F,PK,(K);
LINKS
F+P;
COMBO
inicjator: PP+PK;
18-uderzeń: F,F,PP PK K P PP PK;
19-uderzeń: F,F,PK PP K PK K;
16-uderzeń: F,F,PP PK P K;
16-uderzeń: F,F,PK PP K P;
16-uderzeń: F,F,PK PP K P PP;



SPECJALNE TECHNIKI
flying double snapkick: T,T,PK;
back suplex: t3P;
flying drop kick: t3PK lub R+K;
frankensteiner: F,F,PK lub R+PK;
sliding kicktoss: F,F,K;
sunset flip: F,F,PP lub R+PP;
quadruple speedkick: 2f,K,(K); zachować bliską odległość;
quadruple stomp: R+K,(K); będąc przy leżącym ciele;
TECHNIKI W CHWYCIE
face smash: F,F,PK,(PK);
arm breaker: F,F,P;
back suplex: D,D,PK;
frankensteiner: F,F,PP;
kick toss: F,F,K;
LINKS
F+PK;
F+K;
COMBO
inicjator: P+K;
20-uderzeń: F,F,K PK PP P B;
17-uderzeń: F,F,P PP PK K B;



SPECJALNE TECHNIKI
rolling uppercut: 4f,PP;
eye raker: 4f,P;
sharpshooter: PP,(P); będąc w pobliżu stopy leżącego;
dashing uppercut: D,D,P;
lunging kick: T,T,PK;
DDT: R+PP;
TECHNIKI W CHWYCIE
face slam: 2f,P,(P);
DDT: D,D,PK;
skull crasher: F,F,PP;
uppercut: D+PP;
LINKS
F+P;
F+K;
COMBO
inicjator: P+PK;
16-uderzeń: F,F,PK PP P K PK;
13-uderzeń: F,F,P PP P K PK;



SPECJALNE TECHNIKI
neck choke: 4f,P;
neckbreaker: t3P;
shadow neckbreaker: t3P,R, puść P;
dark ghosts: 4f,K;
light ghosts: 4t,K;
tombstone smash: F,F,PK,(K);
TECHNIKI W CHWYCIE
uppercut: D,D,PP;
mystic glove: D,D,PK;
neck twist: F,F,PP;
shadow slam: D,D,K,(P);
fiery mystic glove: neck choke, D+PK;
LINKS
F+P;
COMBO
inicjator: K+PK;
21-uderzeń: F,F,PK K P PP PK;
14-uderzeń: F,F,K PK PP P;
19-uderzeń: F,F,K PK P PP PK;
FATALITY
Znajdując się blisko przeciwnika należy wcisnąć: D,G,D,G,P; Niestety, jest to informacja jeszcze nie sprawdzona i może zdarzyć się, że jest nie do końca prawdziwa.

Znowu z braku miejsca przyjdzie mi powiedzieć bardzo krótko o grze, która zasługuje na uznanie i westchnienia zachwytu. Długo przyszło czekać pecetowym graczom na komputerowe „przełożenie" pasjonującej i widowiskowej dyscypliny, jaką jest wrestling. Dotychczasowe produkcje wrestlingopodobne były niewłaściwe pod względem graficznym jak i koncepcyjnym. Wreszcie komputerowi magicy z uznanej przez graczy firmy Acclaim wzięli się do roboty i wydali cudeńko, jakim jest „WWF Wrestlemania".

Gra oddaje klimat i widowiskowość prawdziwych zawodów, które szczęśliwi posiadacze kanałów satelitarnych mogą podziwiać w natu-rze. Dostępnych jest osiem słynnych postaci z zapaśniczego podwórka. Każda posiada własny charakter, siłę, specjalne techniki i rzuty, właściwą sobie taktykę walki. Całej grze kolorytu nadają widowiskowe rzuty, które są kwintesencją zapasów WWF, nazywanych przez niektórych wolną amerykanką.

Tak jak i w przypadku poprzednich produkcji Acclaimów (trzy części „Mortal Kombat") i tutaj mamy całą gamę specjalnych ciosów, wykonywanych odpowiednią kombinacją klawiszy, tzw. combos, rzuty i sześć rodzajów klawiszy „FIRE" (bieg, blok, pięść, super pięść, kop i super kop).

Całość przedstawia emocjonującą rozgrywkę, będącą, jak wcześniej już wspomniałem, najlepszą adaptacją wrestlingu na pececie. Ze względu na nową formę walki, świeży pomysł, dobre wykonanie i właściwe oddanie atmosfery prawdziwych zawodów WWF, można pokusić się o stwierdzenie, że oto mamy następcę „Mortal Kombat" – ale czy tak jest w rzeczywistości ocenicie sami grając w „WWF Wrestlemania".

EMILUS

OPIS ZAPISU
P – pięść;
PP – super pięść:
K – kopnięcie;
PK – super kopnięcie;
R – bieg;
B – blok;
F – do przodu;
T – do tyłu;
G – do góry;
D – do dołu;
( ) – w nawiasach klawisz do ciągłego klepania;
t3... – oznacza trzymanie przez 3 sekundy wymienionego klawisza po czym puszczenie go. t3P znaczy: trzymaj 3 sekundy Pięść (P);
+ – oznacza konieczność wciśnięcia naraz dwóch klawiszy. Np.: PP+PK, to wciśnięcie klawiszy PP i PK jednocześnie;
, – oznacza wciskanie kolejno wymienionych klawiszy;
4f – to tzw. ćwierć koła do przeciwnika. Należy joystickiem wykonać obrót poczynając od dołu do przodu, dla klawiszy: D, D+F, F;
4t – to ćwierć koła od przeciwnika. Należy joystickiem wykonać obrót poczynając od dołu do tyłu, dla klawiszy: D, D+T, T;
2f – to pół koła do przeciwnika. Należy wciskać kolejno klawisze: T,T+D,D,D+F,F;
2t – to pół koła od przeciwnika. Należy wciskać kolejno klawisze: F,D+F,D,T+D,T;

RUCHY PODSTAWOWE DLA WSZYSTKICH
Bieg: P+K;
Mocarny Rzut: PP+PK; Tylko niektórzy zapaśnicy mogą go wykonać: Bam Bam Bigelow, Lex Luger i Yokozuna. Razor Ramon wykonuje ten rzut kombinacją: F,F,K;
Chwyt za włosy: PP; Należy być w okolicach głowy przeciwnika leżącego na ziemi;
Chwyt: F,F, PP; Jest to podstawowy chwyt, po nim możemy wykonać: Niebezpieczny Rzut, mini combo, combo i rzut chwytu.
Niebezpieczny Rzut #1: F,F,PP;
Niebezpieczny Rzut #2: D,D,PK;
Rzut przez biodro: T,T,P;
Rzut na liny: T,T,PP;
Pchnięcie: B+P;
Skok z liny: podejdź do któregoś z rogów na drugim planie. Gdy już wejdziesz na linę, skacz na przeciwnika (juuuhuuu!!!). W locie możesz sterować ciałkiem zapaśnika;
Wykop w locie: bieg, PK; W trakcie biegu zbliżając się do przeciwnika i wciskając klawisz wyskoczysz w powietrzu i „poczęstujesz" go w locie nogami;
Bombardowanie ciałem: bieg, PP; podobnie jak wyżej, z tą różnicą, że tym razem „częstujesz" gapowatego adwersarza całym ciałem;



Wrestlemania

Rzut kontrujący: chwyt to nie wszystko, trzeba jeszcze wykonać rzut. W przypadku gdy przeciwnik chwyci nas w swoje łapska, wykonując wcześniej od niego kombinację któregoś z rzutów, to my wykonamy rzut – to właśnie nazywa się rzut kontrujący;

Dopakowanie: obrót o 720 stopni od przeciwnika; Dopakowanie można użyć tylko raz w meczu. Po wykonaniu odpowiednio ruchu, kierowany przez Ciebie zapaśnik napnie klatę. Teraz masz 5 sekund na wykonanie ataku, którego zniszczenie będzie liczone x4 (niestety nie można wykonać wtedy combo – buuuu!);

Przyspieszenie: obrót o 720 stopni do przeciwnika; po wykonaniu tego ruchu. Przez 7 sekund Twój zawodnik będzie się znacznie szybciej poruszał po ringu. Przyspieszenie możesz wykonywać ile razy chcesz w meczu;

OBJAŚNIENIA POSZCZEGÓLNYCH NAZW

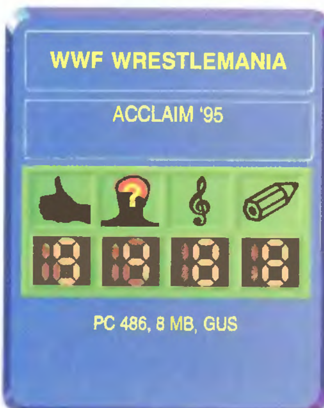
COMBO – jest to seria ciosów, które zapaśnik wykonuje niemalże podświadomie, wpadają w szczególnego rodzaju wściekłość. Przeciwnik nie może nic robić. Najczęściej dobrze wykonane combo powali przeciwnika na deski. Wykonać można dopiero po zapaleniu wskaźnika COMBO! Jego poziom wzrasta, gdy wykonujesz: chwyt, cios specjalny, PP lub PK, itp. Gdy wskaźnik jest zapalony musisz wykonać chwyt, następnie wcisnąć klawisze inicjatora, po czym kolejno wykonywać ruchy zapisane przy poszczególnych postaciach. Przykład: dla BAM BAM BIGELOW-a wygląda to tak – wykonujesz chwyt, następnie wciskasz PP+P, po czym kolejno F,F,P (zacznie się seria uderzeń) w ich trakcie wciśnij i trzymaj PP, po zakończonych uderzeniach, rozpoczną się kolejne uderzenia z PP i znowu w trakcie już trzymaj PK, itd.

MINI COMBO – to słabsza wersja śmiertelnej serii ciosów. Można je wykonywać bądź z chwytu, bądź z bliskiej odległości. W tym przypadku wskaźnik COMBO! nie zostaje zmniejszony. Wykonujesz je wciskając kombinacje nazwane LINKS, po nich możesz wykonać jedną ze specjalnych technik, która zostanie niejako włączona do Twojego mini combo.

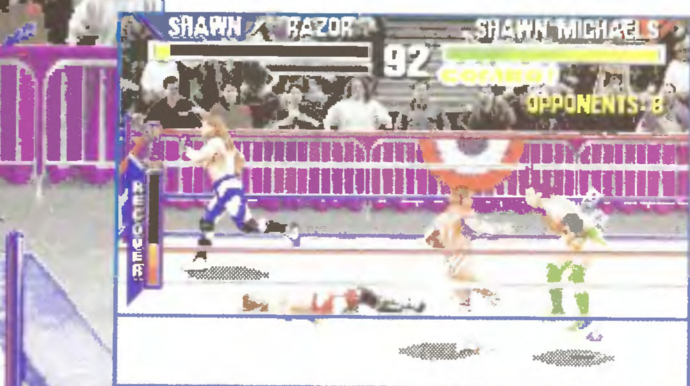
FATALITY – na dobrą sprawę, to czy w grze istnieją tzw. fatality nie jest do końca wyjaśnione. Znana jest kombinacja dla UNDERTAKER-a (DGDG P), ale niestety nie znam takiej osoby, której udałoby się wykonać fatality na pececie. Co może oznaczać, że kombinacja jest niewłaściwa lub że nie istnieją fatality w wersji na PC. Cóż ,należy szukać i próbować – w następnym numerze postaram się wyjaśnić tę kwestię.

TECHNIKI W CHWYCIE – to specjalne rzuty i ciosy, które wykonujesz uprzednio chwytając przeciwnika (kombinacja: F,F,PP)

SECOND WIND – to powtórne powstanie do walki po zostaniu znokautowanym. Dochodzi do tego jeżeli znokautowany zapaśnik nie został przybity do desek, tzw. PIN, po drugie musi to być decydująca (dla walki do 2 wygranych) druga przegrana runda, a trzecim warunkiem musi być zapalony wskaźnik COMBO!









SPECJALNE TECHNIKI
quick jabs: 4f,P;
salt throw: t3P;
belly rush: F,F,P;
head knocker: P; bliska odległość;
body slam: F,F,PK; bliska odległość;
TECHNIKI W CHWYCIE
power grab: PP+PK;
leg spin throw: power grab, D+PK;
out of ring: power grab, G+PP;
body slam: F,F,PP;
piledriver: D,D,PK;
salt throw: 4f,P;
COMBO
Inicjator: P+PP;
13-uderzeń: F,F,P PP PK K P PP;
14-uderzeń: F,F,PP P PK K P PP;



SPECJALNE TECHNIKI
fiery fists: t3P;
throw: t3PP;
fire throw: t3PP, R, puść PP;
flying snap kick: T,T,PK;
TECHNIKI W CHWYCIE
power grab: PP+PK;
pile driver: D,D,PK, (PP);
backbreaker: power grab, D+PK;
LINKS
F+PK
COMBO
Inicjator: PP+P;
19-uderzeń: F,F,P PP PK K P;
20-uderzeń: F,F, PP P K PK PP;
22-uderzeń: F,F, P PP K PK PP;



SPECJALNE TECHNIKI
fist smash: t3P;
fun flail: F,F,PK,(K);
elbow girder: F,F,P;
TECHNIKI W CHWYCIE
power grab: PP+PK;
suplex: F,F,PP;
throw: D,D,PK;
beckbreaker: power grab,G+PK;
COMBO
Inicjator: PK+K;
17-uderzeń: F,F,K PK PP P PK;
19-uderzeń: F,F,PK K P PP PK B;



SPECJALNE TECHNIKI
quick slice: 4f,P;
dashing slice: t3P;
quad slam: F,F,K (K);
TECHNIKI W CHWYCIE
razor's edge: F,F,PP;
piledriver: D,D,PK;
uppercut: D+PP;
quadruple slam: D,D,K,(K);
LINKS
G+P;
D+P;
COMBO
Inicjator: PP+K;
24-uderzeń: F,F,PP P K PK PP;
19-uderzeń: F,F,K P PP PK K;

I Have No Mouth

*Nienawiść.
Niech będzie dane mi
powiedzieć wam jak bardzo
znienawidziłem was od momentu
kiedy rozpocząłem życie.
Jest we mnie 387,44
milionów mil układów
scalonych. Gdyby słowo
nienawiść wyryte było
na każdym nanoangstremie
tych setek milionów mil,
nie równałoby się to jednej
miliardowej nienawiści, którą
czuję dla ludzi w tej
mikrochwili. Do was.
Nienawiść.
Nienawiść.*

Gorrister

obejrzał pomieszczenia zeppelina. Z kajut wziął dwa prześcieradła, z pod poduszki wydobył pistolet, a z kuchni zabrał widelec i nóż. Tym ostatnim przegonił szczury, które kłębiły się wokół bochna chleba. Zaspokoił głód i poszedł do maszynowni. Zabrał stamtąd biały fluid, którym żywiły się zwierzęta w klatkach, a widelcem spowodował zwarcie i unieruchomił silnik. Następnie wspiął się po schodach i nożem rozdarł szew w powłoce. Do kółka przywiązał prześcieradła złączone w linę i sięgnął po własne serce. Odciął linę. Przed zejściem na dół przedziurawił trzy zbiorniki z gazem. Zeppelin wylądował i Gorrister opuścił go przez właz. Wszedł do obskurnej knajpki i uruchomił szafę grającą. Za drzwiami prowadzącymi na zaplecze siedział szakal, który kazał mu trzykrotnie pociągnąć za spłuczkę w toalecie. Gorrister uczynił to i znalazł się w chłodni. Na hakach między wolowiną wisiały Edna i Glynis. Wrócił. Przy barze siedział jego teść, Harry. Sięgnąwszy po butelkę whisky, Gorrister rozpoczął rozmowę uzupełniając szklankę Harry'ego za każdym razem, gdy ten tracił wątek. Odnalazł w pisuarze szkło powiększające i udał się na pokład, by dokładnie przyjrzeć się śladom walki w najbardziej zdemolowanej kajucie, po czym dokończył rozmowę z Harrym. Oskarżywszy Ednę spętał ją i zabrał ze sobą. Zanim wyszedł, korzystając z lupy ujrzał, że wiszące ścierwo ma wewnątrz nienaruszone serce. Wyciął je. Kluczem, który upuściła Edna otworzył jedyne zamknięte w zeppelinie drzwi i przeczytał znajdujący się za nimi dziennik... Wrócił do chłodni. Ożywił Glynis białym fluidem, umarła w jego ramionach. Na tyłach knajpki podniósł łopatę i wykopał dla Glynis grób. Krowie serce podarował szakalowi. Ednę podłączył do elektrycznej uprzęży, napełnił z powrotem zbiorniki gazu i przesunął dźwignię w sterowni. Zeppelin wzniósł się. Udawszy się na miejsce, gdzie tkwiło jego serce, wystrzelił w kierunku knajpy...

Ellen

przekroczyła wrota piramidy. Próbowała zabrać Świętego Graala, lecz strach przegnał ją, gdy ujrzała żółtego Sfinksa. W pomieszczeniu z monitorami przełączyła kanały i na jednym ekranie ujrzała tajne przejście w pierwszej komnacie. Nacisnęła na ścianę połączywszy uprzednio przewody przy pierwszym monitorze. Nieco dalej Ellen podniosła z ziemi żółtą opaskę oraz kleszcze tkwiące w maszynie. By nie bać się przesłoniła oczy. Wyjęła klejnot z serca żółtej statuy, a potem poszła po Świętego Graala. Zdjęła opaskę. Kielich napełniła wodą i chlusnęła nią w układy scalone Anubisa. Szczypcami wyjęła mu kość ROM. Uaktywniła klejnotem lewy terminal i przeprogramowała anubisową pamięć. Gdy zainstalowała mu ją z powrotem, bóg był skory do współpracy. Odpowiedział na wszystkie pytania dotyczące sarkofagu, który Ellen uważnie obejrzała. Wstukawszy kod 666, otworzyła wieko i weszła w mrok. Gdy po przeczytaniu wydarzeń ze swego życia jej żółty koszmar objawił się ponownie, nie uciekała przed nim. Przez jaskrawo żółty korytarz wróciła do terminali. 2012, rok, w którym została zgwałcona był hasłem, które wpisała na trzecim stanowisku. Zdyskontowawszy informację poszła po głośnik tkwiący w ścianie obok zbiornika z wodą i połączyła go z luźno wiszącymi przewodami w pomieszczeniu, do którego wyszła z windy. Po rozmowie z głową w wodospadzie odkryła, że pod klejnotem w żółtej statule tkwi CD-ROM. Umieściła go w środkowym terminalu i uruchomiła program. Anubis kazał jej ponownie wejść do sarkofagu...

Benny

sturlał się ze schodów, powstał i ruszył ku pieczarom. Wewnątrz jednej z nich obdarzył zmutowanego chłopca owocem, który zdobył przed wejściem pociągając za sznurek zwisający z umieszczonego poza jego zasięgiem pełnego koszyka; wcześniej rozdzierany bólem głodu skosztował owocu rosnącego na drzewie – natychmiast zwrócił to, co próbował przełknąć, wraz z domieszką własnej krwi. Po rozmowie z chłopcem następny owoc wręczył matce, a ta nakarmiła go. Poszedł spać. Nazajutrz obejrzał egzekucję; gdy było już po wszystkim, szybko rzucił się na posłanie. Rano porozmawiał z chłopcem i poszedł do jaskini przywódcy szczepu, gdy wszedł tam, ponownie porozmawiawszy ze swoim małym przyjacielem, korzystając z nieobecności wodza skradł worek z ofiarnymi losami. Zrzuciwszy kolejny owoc udał się na cmentarz. Tam rozpoczął rozmowę z duchami swoich ofiar. Powierzywszy Thomasowi worek, Benny odsłonił czwarty grób, mogiłę Brickmana, któremu wyciował między oczy, gdy ten miał 15 lat. Na grobie wkrótce zakwitł niebieski kwiat. Minął jeszcze jeden dzień. Rankiem Benny ujrzał na monitorze w jednej z jaskiń, iż AM pragnie egzekucji. Trzyręki chłopiec wyznał, że nie schowa się w ciemnej dziurze bez przyjaciela. Głowę znalazł Benny u stóp krzyża, drewniane nogi zabrał ze spiżarni, dokąd wszedł pod pozorem uzupełnienia zapasów owoców, drut do połączenia obu części lalki zwisał na ścianie groty z kołyską. Chłopiec, pozornie bezpieczny, zniknął w czeluściach, a Benny osunął się zmęczony. Rankiem chłopca nie było. Wisiał na krzyżu. Benny oznajmił, że pragnie umrzeć za niego...

Nimdok

przyjrzał się plakatowi z liczbą 1945 i zdezorientowany wszedł na salę operacyjną, a potem dalej do pokoju, gdzie leżeli zmasakrowani pacjenci. Pchnął metalowe drzwi i po chwili znalazł się w pomieszczeniu z piecami, z którego zabrał zegarek i szczypce. Wyszedł przez następne drzwi i wrócił na salę operacyjną. Nie było tam już chłopca, któremu miał wyciąć rdzeń kręgowy, tylko nieszczęśnik, którego oczy stały w słoiku przyłączone drutami do nerwów w mózgu. Nimdok zabrał eter, odszukał małego chłopca i porozmawiał z nim. Następnie wyszedł na dziedziniec. Sprawił eterem ulgę wiszącemu na drutach nieszczęśnikowi i szczypcami porozcinał kalecący go metal. Potem zwrócił się do kolejnego więźnia, zaś po rozmowie oddał mu szczypce. Wszedł do szpitala i po raz ostatni użył eteru. Zabrał słoik z oczami i wychodząc na zewnątrz ukrył go w pudełku, które pojawiło się na stole. Za bramą wszedł do bunkra. Zgasił światło i ze zbiornika wydobył lustro. Odbijała się w nim jego przeszłość, jego żydowskie pochodzenie. Wstawił golemowi oczy, po czym obudził go i powiedział prawdę. Gdy razem z doktorem Mengele wyszli na powietrze kontrolę nad golemem przekazał Zaginionemu Szczepowi.

Wybrałem ekran z gotyckim zamkiem i po chwili przekroczyłem bramę. W jednej z komnat leżała lady Ellen. Błagała mnie o lustro, lecz wszędzie były tylko pobite zwierciadła. Dziewczyna w kuchni długo kusiła mnie swymi wdziękami, aż zrezygnowana zdecydowała, że pomoże mi, gdy naprawię piec. Uczyniłem to i wydobyłem z niej w końcu informację o wiedźmie nienawidzącej Ellen. Drzwi do sypialni dziewczyny były zamknięte. Udałem się do złej kaplicy, zabrałem ikonę i pchnąłem lichtarz, odsunęła się ściana i ujrzałem niedokończony pentagram. Wróciłem do hallu. Ikoną naprawiłem drzwi wejściowe i w obawie przed wilkami zastawiłem je ciężką zbroją. Przejrzałem książki w dwóch sypialniach i skaleczyłem się kawałkiem szkła. Znalazłszy się z powrotem w korytarzu usłyszałem głosy. Dochodziły z kaplicy. Przed pentagramem wypowiedziałem słowa inkantacji przeczytanej w jednej z książek i macocha Ellen osunęła się na kamienną posadzkę. Upuszczoną przez nią kredą dokończyłem rysunek. Surgat w zamian za moją krew na szkle otworzył drzwi sypialni służącej. Przyjrzałem się wiszącemu tam gobelinowi. Wróciłem do Ellen, przy jej łożu stali anioł i diabeł. Ten ostatni wyjawił mi, gdzie jest zwierciadło – w sypialni pana zamku przekartkowałem uważnie „Boską Komedię". Podałem Ellen lustro. Umarła. W chwilę potem wciągnąłem diabła do środka zwierciadła i zaniosłem go jako towarzystwo dla Surgata.

Gorrister manipulując przy konsoli podniósł węzeł i otworzył komorę, w której była Glynis. Obdarzył ją Życiem – moc w węźle spadła...

Ellen uruchomiła projektor hologramów, potem podniosła pierwszą czaszkę i umieściła ją o wiele dalej w dziurze. Dzielność zmniejszyła moc przepływającą przez powstały węzeł.

Benny dał Manyi Miłość. Węzeł mocy pokrył się różami.

Nimdok wstukał na konsoli 1945 i wysunął most. Uścisnął rękę ukrytą pod środkową czaszką i wykorzystał Dostęp do zmniejszenia energii w węźle.

Udałem się na miejsce czaszek i podniosłem ostatnią.

And I Must Scream

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

CYBERDREAMS / THE DREAMERS GUILG '95



PC 386, 8 MB RAM, CD-ROM, SVGA; MACINTOSH

Znalezionym pilotem obudziłem garguice, Rycerskość przerwała promienie iaserów. Przez most przeszedłem na drugą stronę przepaści i wezwałem Surgata. Użyłem totemu Współczucia i objawiii się Chińczyk i Rosjanin. Po rozmowie z id użyłem ponownie Współczucia, zamieniwszy słowo z Ego wezwałem Przebaczenie, zaś Klarowność zakończyła dyskusję z Superego. Wróciwszy do kręgu uwolniłem Entropię...

* * *

„Nie mam ust, a muszę krzyczeć" to gra przygodowa oparta na słynnym opawiadaniu Hariana Ellisona noszącym ten sam tytuł. Jankesi budują superkomputer, ten szybko się uświadamia, z nienawiści niszczy ludzkość zachowując przy życiu jedynie czterech mężczyzn i kobietę, których poddaje nieustannym torturom. AM, komputer, którego imię kiedyś było skrótem od 'Allied Mastercomputer' – przyjazny, by przerodzić się w 'Aggresive Menace' – agresywne zagrożenie, a następnie pozostać po prostu AM – cogito ergo sum – myśię więc JESTEM, rozpoczną nową zabawę, w której każdy z bohaterów stawia czoło sprawom ukrytym w przeszłości i (iub) głębinach psyche. Gra wymyka się komputerowi spod kontroli, gdy włączają się do niej wrogie mu maszyny z Chin i Rosji. Konflikt staje się szansą dla piątki ludzi...

„I have no mouth.." jest rozsądnym rozwinięciem pomysłu Ellisona, który zresztą użycza swego glosu bezdusznemu AMowi. Gra jest bardzo ponura, zarówno graficznie jak i przez dobór tematów, które porusza: morderstwa z premedytacją, gwałt, szaieństwo, obozy koncentracyjne, okaleczenia, fobie... Ciekawy i intrygujący produkt.

Dixie

P.S. Wielkie, potworne dzięki dla (mam nadzieję) wicemistrza dzieinicy w SS, Pawła Postupaiskiego, który uratował mnie przed tragicznym „i have no CD-ROM, yet i must play"!













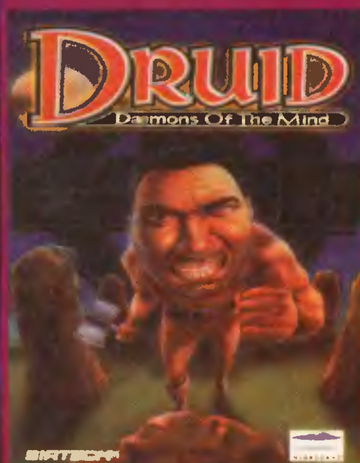




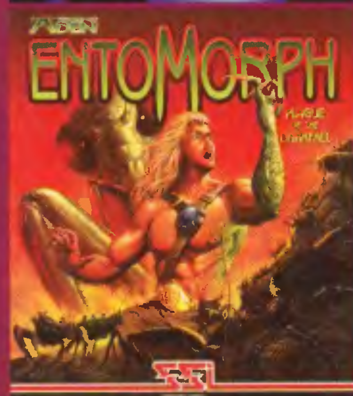
nowe produkty DMG!

zapraszamy do współpracy...



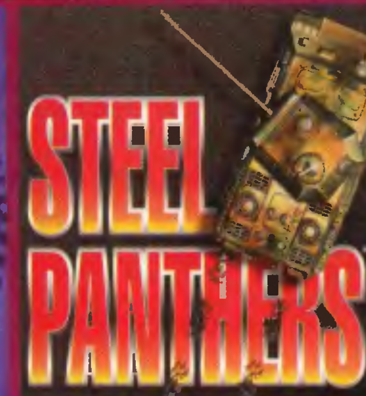












SPRZEDAŻ RÓWNIEŻ PROWADZĄ:

P. WYRZYKOWSKI UL. PNIEWSKIEGO 3 80-246 GDAŃSK - WRZESZCZ ● MULTI MEDIA CENTER UL. JUTRZENKI 18 43-300 BIELSKO - BIAŁA ● "KOMPAN" F.H.U. UL. POŚWIATOWSKIEJ 5A 42-200 CZĘSTOCHOWA ● PPUH "SCANMET" SP. Z O.O. UL. ROZDZIEŃSKIEGO 188 40-203 KATOWICE ● "USER" S.C. UL. RZEMIEŚLNICZA 31 30-403 KRAKÓW ● BILANG S.C. PL. RODŁA 8 70-419 SZCZECIN ● STUDIO KOMPUTEROWE W. CZAJKOWSKI UL. KLACZKI 4/1 51-151 WROCŁAW



Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14



WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

PC

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
1942 Pacific Air War	MicroProse	386	95,16 zł
Armored Fist	NovaLogic	386	80,52 zł
Batman Returns	Gametek	386	70,76 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł
Bureau 13	Gametek	386	85,40 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Comanche	NovaLogic	386	91,50 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	67,10 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	67,10 zł
Desert Strike	Gremlin	386, 1 MB	61,00 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł
F-15 Strike Eagle III	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł
Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Fight Of Amazon Queen	Renagade	386	75,64 zł
Football Glory	Black Legend	386	51,24 zł
Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB	36,60 zł
Guilty	Psygnosis	386	85,40 zł
Hand of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł
Hannibal /PL	Core Design	386	47,58 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	79,30 zł
Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB	36,60 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
IndyCar Racing	Virgin	386	56,12 zł
Innocent	Psygnosis	AT	48,36 zł
Ishar 2	Silmarils	386	39,04 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	85,40 zł
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł
Kingmaker	US Gold	AT	61,00 zł
King's Table	Gametek	386	66,00 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lamborghini	Titus	386	40,26 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	85,40 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	73,20 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Manchester United PLC.	Krisalis	386	36,60 zł
Metal Mutant	Silmarils	386	24,40 zł
Mortal Kombat 2	Acclaim	386	140,30 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	386	85,40 zł
Nomad	Gametek	386	76,27 zł
Pacific Strike	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł
Piotrków 1939	IPS CG	386, 2 MB	56,73 zł
Privateer	Origin	386, 20 HDD	73,20 zł
Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Robinsosn's Requiem	Silmarils	386	56,56 zł
Sabre Team	Krisalis	386	47,58 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	61,00 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Starblade	Silmarils	386	24,40 zł
Storm Master	Silmarils	386	30,50 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	80,52 zł
Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	69,54 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	67,00 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	63,56 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Theme Park	Bullfrog	386, VESA, 18HDD	79,30 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	67,10 zł
Ultima Underworld II	Origin	386, 2 MB,	73,20 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Wing Commander Armada	Origin	386	67,10 zł
Wolfpack	NovaLogic	AT	50,02 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,18 zł
Creatures	Kompart	19,52 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Drakula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Fire Force	ICE	25,62 zł
Furry of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	26,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	38,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,38 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	85,40 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Overkill	Mindscape	32,94 zł
Roadkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Supar Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
Gunship 2000	MicroProse	30,50 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Road Rash	Electronic Arts	18,30 zł
Shadowlands	Domar	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł
Wing Commander	Orgin	18,30 zł

Kupon znajduje się na stronie 26.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz,
4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie (można go zamówić telefonicznie).

Listy

3 x CD-32

Czy do CD32 nożna podłączyć A500? Jak podłączyć CD-32 do klawiatury? Czy istnieją jakieś managery piłkarskie na CD32?

Bombastico

Z tego co wiem CD32 jest odpowiednikiem A1200, zaś do A500 można podłączyć napędem CD w postaci modułu A570. Rozbudowa CD32 do komputera stacjonarnego (A1200) jest jak najbardziej możliwa, więc można podłączyć także klawiaturę. Na ostatnie pytanie trudno mi odpowiedzieć, bo eksperci od CD32 gdzieś sobie poszli i nie było kogo przepytać na okoliczność.

CHYTRY PLAN

Komiksuuuu! Dlaczego przestaliście go robić? Czyżby po odejściu od robienia komiksów Leyo zabrakło wam pomysłów, chęci albo czegoś innego (może jaj)?

Venom

Jaj używam raczej w kuchni. Receptura na komiks była prosta: pomysł Zepsołu lub Leya, gra wybrana przez Zepsół i ściągnięte screeny, dodatki robione przez Leya, w końcu Leyo tworzący efekt końcowy. Po odejściu Leya do Bardzo Ważnych Zadań w „Bajtku" nie był on już w stanie robić komiksów, a jak widzicie był niezwykle ważnym składnikiem w recepturze. Późniejsze próby reaktywowania komiksu zdaniem Czytelników nie były udane, więc ich zaprzestaliśmy. Teraz cierpliwie czekamy aż Leya z „Bajtka" wyleją.

CUDOTWÓRCA

Koledzy! Żyję od trzech lat w depresji. Konkretnie nie chodzę do szkoły, nie umawiam się z dziewczynami itd, dlatego bo nie przeszedłem „Larrego 2". Przeszedłem już Larrego 1,3,4,5,6, tylko nie przeszedłem dwójki!

Kamil Lenard

Jesteś lepszy od wielu z nas, ponieważ nikt dotąd nie przeszedł „Larry'ego IV", który w ogóle nie powstał. Mając za sobą grę widmo naprawdę nie wiemy dlaczego masz kłopoty z grą istniejącą.

CZY ISTNIEJE...

Chciałem się was zapytać czy gra „Liga Polska Manager" jest na C64.

Cezary Dębski

Z przykrością musimy Cię rozczarować, ale wedle naszych informacji firma MarkSoft, wydawca programu, przygotowała jedynie wersję na Amigę i PC.

DLACZEGO?!

Dlaczego przeraźliwie duży procent opisywanych przez was gier dotyczy gier CD. Przecież procent posiadaczy CD jest niewielki w porównaniu do tych, którzy ich nie mają?

Sprawa poruszana była już parokrotnie, ale cały czas nie daje Wam spokoju. Otóż opisujemy tylko to, co się dzieje na rynku, a dzieje się tak, że każda nowa gra na PC sprzedawana jest na CD. Owszem zdarzają się jeszcze wersje dyskietkowe, ale o nich pisze się mniej, bo ukazują się w parę miesięcy po premierze wersji na CD-ROM.

DROBNE GRZESZKI

Jak odpalić MK3 na 4 MB RAM-u?! Konfigurowałem pamięć wszystkimi znanymi mi sposobami i nic. Ustawiłem pamięć wirtualną na Windows i mi mój PC ogłosił, że mam otwarty CD-ROM, którego nawet nie posiadam. Oczekuję wyczerpującej odpowiedzi!

NN

Powiedzmy sobie szczerze – Emil wainął (podobnie jak przy „The Need for Speed"). Zdarza się. Wszystkich Czytelników w imieniu jego i całej redakcji przepraszam. Ale swoją drogą w jaki sposób próbujesz odpalić MK3, który ukazał się na PC tylko na CD-ROM-ie, nie mając napędu CD? Oj, nieładnie!

FRYZURA A PRZYNALEŻNOŚĆ

Czy Naczelny jest skinem, bo punkowej fryzury to on chyba nie ma.

Dawid RYGIELski

Jeśli brać pod uwagę tylko jego fryzurę, to za kilka lat z pewnością stanie się skinem łysym jak Łysa Góra. Na szczęście brak uwłosienia nie decyduje o przynależności do tej czy owej formacji młodzieżowej. Czy wyobrażacie sobie naszego premiera jako skina?

GRA WSTĘPNA?

Czy w Warszawie są lokale typu peep show? A jeżeli są, to napiszcie czy któryś z Was tam był i jak ocenia tego typu placówki?

Maciej Bagiński

Był Kopalny, ale wyszedł zniesmaczony, bo nie dawali piwa, a panienka nie dawała się sterować ani joystickiem, ani myszką, ani z klawiatury.

HASZAKA PORADY TAKTYCZNE

W budzie wpadła mi w oko beautyful gerl. Ale chodzi do innej klasy i teraz mi poradź: jak ją poderwać (taktycznie).

Radolv von Szirken

Zasięgnęłam porady praktycznej u Haszaka, który nie mógł dać jednoznacznej odpowiedzi. Dał za to parę porad: nie próbuj zachodzić jej od tyłu (grozi zainkasowaniem w szczękę), nie próbuj działań oskrzydlających (groźba ta sama), a w żadnym wypadku nie próbuj ataków od frontu bronią gładkolufą, gdyż możesz się spotkać z gwałtownym kontruderzeniem, które zakończy się niechybną klęską . Działaj raczej jak as wywiadu niż jak komandos czy batalion piechoty.

INTEL CZY AMD

Czy Intel jest lepszy od AMD? Czy jest szybszy?

Wilga

Wedle testów porównawczych prowadzonych przez Trojacka z redakcji Bajtka procesory 486 Intela są o kilkanaście procent szybsze od AMD, bowiem mają 16 kB cache'u (AMD – 8 kB). Nie dotyczy to procesora AMD 486 DX4/120 mającego już 16 kB.

KANDYDAT NA LAUREATA

Jak na sprzęcie AT 1 MB RAM, 20 MHz, VGA wyciągnąć 976 000 bajtów pamięci EMS. I ja na wyżej wymienionym sprzęcie uzyskać 640 kB main memory.

Zdzichu Moczymorda

Zdzichu! Jeśli Ci się uda wyciągnąć 976 000 bajtów EMS z 1 MB komputera dostaniesz nagrodę Nobla! Niestety, nie mamy czasu jechać do Sztokholmu po odbiór nagrody, więc nie będziemy z Tobą współzawodniczyć w tym ambitnym przedsięwzięciu. Jeśli chodzi o 640 kB, to gra z pewnością nie wykorzystuje całej pamięci podstawowej. Chodzi o to, żeby komputer miał jej tyle w ogóle.

KWESTIE CENOWE

Ile kosztuje Game Boy, a ile kartridże z grami (tak mniej więcej)?

Gitarzystka

Ostatnio u nas kosztował 190 zl, cartridge zaś – od 40 do 100 zł.

NIE TE CZASY

Co trzeba zrobić, żeby do Was należeć?

Czarek

Zauważ, że era niewolnictwa już minęła.

NOWOCZESNE KONSOLE

Czytam nie tylko was, a więc mogę stwierdzić, że wszędzie dość dużo pisze się na temat nowoczesnych konsol. W TS ten temat traktujecie po macoszemu. (...) Gdybyście chcieli stwierdzić, że jest ich w Polsce za mało, żeby poważnie traktować ten temat, to byłby kiepski wykręt, bo posiadaczy 486 DX4 i Pentium jest niewiele więcej, a opisów na takie konfiguracje u Was (i nie tylko), dość mnogo.

Zygfryd de Lobe

Nie wiem, co masz na myśli pisząc „dużo" i „wszędzie". W zachodnich pismach konsolowych może tak, ale nie u nas. Poza tym żadna z konsol typu PSX czy Sega Saturn nie jest u nas sprzedawana legalnie, bo nie ma w Polsce oficjalnego przedstawiciela Segi, a Sony jeszcze nie rozpoczęło sprzedaży. Nie ma więc o czym pisać, chyba że masz na myśli handel walizkowy. Ale o tym można skreślić parę zdań jako o skrzyżowaniu ciekawostki zoologicznej z początkami patologii rynku. I nic więcej.

OGRANICZENIE PRĘDKOŚCI

Czy samochody dostarczające TOP SECRET nie mogłyby jeździć szybciej?

ROMANN

Nie mogłyby. Jeśli jeździłyby, kierowcy płaciliby mandaty, które zostałyby wliczone w cenę druku lub kolportażu. A tego chcielibyśmy uniknąć.

PO UWAŻANIU

Uważamy, że na konsolę Super Nintendo są (chyba) lepsze gry niż na Amidze. A wy jak uważacie?

Andrzej Tyczyński

My uważamy, żeby się o coś nie potknąć lub na czymś nie pośliznąć. A Ty dostarczasz nam takiego tematu zmuszając byśmy porównali SNES-a do Amigi. Ale jakiej: 500, 1200, 4000?

PRZYZWOITA WERSJA

Mam komputer klasy PC i wielki program z grą „Knights of Xentar". Proszę was powiedzcie mi jak uzyskać w wyżej wymienionej grze erotyczne scenki, gdyż u mnie ich nie ma lub są zmienione tak, że nic nie widać, jeśli wiecie o co mi chodzi.

Desmond

Nie wiesz nawet jak wielkie szczęście Cię spotkało, że masz przyzwoitą wersję tego rozpustnego programu. Jeśli nie masz oryginału to powstała ona najprawdopodobniej po okrojeniu przez piratów, od których gre pośrednio kupiłeś. Jeśli jest to orginał, powinieneś skontak-

2) GABA
4) NITRYLE
6) TAISOL
10) KWAS PIKRYNOWY
13) POLIMERY ACETYLENU

tować się z producentem. W obu przypadkach nic Ci nie poradzimy.

TAJNIKI METKI

Jako posiadacz PC nie wiem czy grę można kupić, ponieważ w waszych metkach jeżeli jest napisane 486 DX/33 MHz 8 MB RAM nie wiadomo, czy jest to gra, którą da się na tym sprzęcie uruchomić, czy też w miarę sensownie grać.

Fili

Metki zazwyczaj dotyczą minimalnej konfiguracji sprzętu, na jakiej gra rusza i jakoś się daje grać. Natomiast czasami dodawane jest słówko „zalecane" i dotyczy to konfiguracji do grania sensownego.

SPRAWA DLA CZEKISTY

Co do tipsów, to moglibyście je sprawdzać – na mój „Theme Park" nie działa żaden.

Maestro

Nie robilibyśmy wtedy nic innego niż sprawdzanie tipsów. A kto pisałby opisy? Liczymy na elementarną uczciwość Czytelników, mając nadzieję, że zanim wyślą tips sami go sprawdzą. Sądząc po telefonach odbieranych w redakcji często nasze zaufanie jest nadużywane. Chcemy by rubryka Tipsów pęczniała, ale jednocześnie zależy nam na tym, by źródłem tipsów była działalność przy komputerze, a nie chora wyobraźnia autora. Coś z tym trzeba będzie zrobić, ale jeszcze nie wiemy co.

ŚCIĄGANIE I POŚWIĘCANIE

Jakim programem ściągacie screeny z gier i gdzie go można nabyć? Dlaczego savegame'y są poświęcone przeważnie pecetom?

Killersoft i ZZ Top

Zapewne chodzi Wam o Amigę, jako że ten komputer macie. Screeny z Amigi ściągane są albo Action Replay'em, albo grabberem (o innych sposobach nie słyszałam). A co do savegame'ów – drukujemy tylko to, co przysyłają Czytelnicy.

URODZAJ

Skąd bierzecie tyle gier (szczególnie symulacji, wojennych)

Czarek

Gdybyśmy Ci odpowiedzieli, że sami piszemy pewnie i tak byś nie uwierzył. I może słusznie. Gry, w znakomitej większości przychodzą do nas z zagranicy, część dają nam dystrybutorzy firma zachodnich w kraju, a część rodzimi producenci.

UROKI ROZBUDOWY

Czy po zakupie 286 mogę wymienić procesor na lepszy?

Dave Gahan

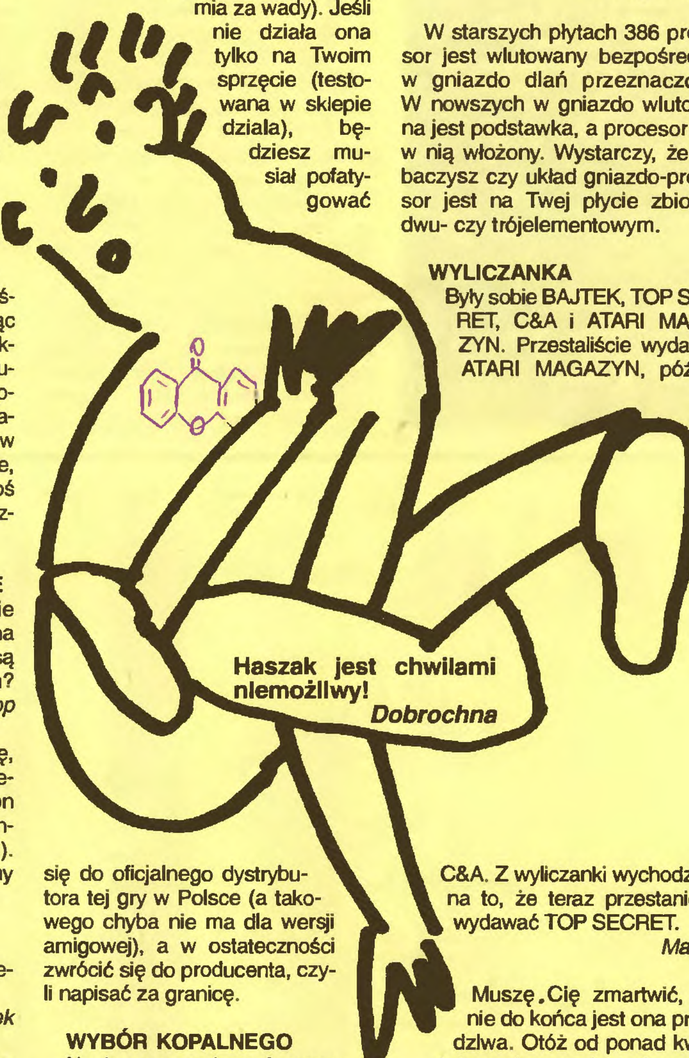
Tak, ale wiąże się to z wymianą płyty głównej. W miarę rozbudowy będziesz musiał wymieniać też inne elementy (kartę graficzną na szybszą, dysk twardy itp). Ale możliwości są (prawie) nie ograniczone.

WADLIWE BITY

Mam problem, gdyż kupiłem oryginalną ponoć grę „Rise of the Robots" na Amigę i nie działa. W sklepie nie chcą przyjąć, więc co zrobić ze skopaną gierką?

Stwór

Faktycznie masz problem. Sklep powinien wymienić Ci grę, jeśli ta nie jest sprawna (rękojmia za wady). Jeśli nie działa ona tylko na Twoim sprzęcie (testowana w sklepie działa), będziesz musiał pofatygować się do oficjalnego dystrybutora tej gry w Polsce (a takowego chyba nie ma dla wersji amigowej), a w ostateczności zwrócić się do producenta, czyli napisać za granicę.



WYBÓR KOPALNEGO

Na kogo w wyborach prezydenckich głosował Kopalny? Dlaczego on sam nie startował? Czy jest komunistą?

Mordziel

Kopalny oczywiście jest komunistą, tak zresztą jak nacjonalistą, faszystą, liberałem, a czasem nawet libertynem (gdy za dużo wypije). Nie startował, bo konkurencja była zbyt silna i nawet tak wielki błazen jak on nie miałby szans na załapanie się choćby w pierwszej dziesiątce. A jak głosował? Cóż, jak umiał najlepiej – rzucił strzałką w listę kandydatów, ale mu jakiś bubel wyszedł, a nie rzut, więc dla świętego spokoju pozostał w domu sącząc piwo.

WYCZUWALNA RÓŻNICA

W waszej gazecie często ukazywała się reklama o zamianie PC 386DX na 486 z napisem, że procesor musi być umieszczony w podstawce. (...) Jak można to rozpoznać? Czy trzeba iść po radę do specjalisty, czy widoczne jest to gołym okiem.

Andrzej Gieroba

W starszych płytach 386 procesor jest wlutowany bezpośrednio w gniazdo dlań przeznaczone. W nowszych w gniazdo wlutowana jest podstawka, a procesor jest w nią włożony. Wystarczy, że zobaczysz czy układ gniazdo-procesor jest na Twej płycie zbiorem dwu- czy trójelementowym.

WYLICZANKA

Były sobie BAJTEK, TOP SECRET, C&A i ATARI MAGAZYN. Przestaliście wydawać ATARI MAGAZYN, później C&A. Z wyliczanki wychodzi mi na to, że teraz przestaniecie wydawać TOP SECRET.

Master

Muszę Cię zmartwić, ale nie do końca jest ona prawdziwa. Otóż od ponad kwartału wydawane jest pismo INTERNET. Resztę wymyśl sam.

WYMAGANE JASNOWIDZTWO

Dlaczego nie opisujecie gier na konsolę Nintendo Ultra 64 lub na Virtual Boya?

Andrzej Tyczyński

Virtual Boya ma ze 3 osoby w Polsce, więc opisywanie na niego gier jest bezsensem. Natomiast Ultra 64 ukaże się dopiero w marcu. Jasnowidzami jeszcze nie jesteśmy.

ZABEZPIECZENIE

Czy można grać w „Mentora" bez wpisywania kodów?

Adam Wroński

Mniej więcej tak samo jak odjechać samochodem, do którego nie masz kluczyków. Jeśli umiesz, to tak, tyle że nie wypada (przynajmniej w kręgach, w których się obracam).

ZŁODZIEJSKIE OBRAZKI

Czy da się coś zrobić, żeby na rysunkach ściągniętych Screen Thiefem nie wyskakiwała ramka z napisami?

Damian Grela

Wersja 1.58 Screen Thiefa zdobić będzie podpisami Twe obrazki dopóty, dopóki jej nie zarejestrujesz u autora wnosząc skromną opłatę. Jego adres znajdziesz z pewnością w załączonej do programu dokumentacji.

ŻYCZENIA

Kupcie mi minimum 486, tylko bez wykrętów.

Majonez

Musimy Ci kupić z wykrętami, bo bez wykrętów nie sprzedają.

Na listy po raz drugi, ale chyba nie ostatni, odpowiadała senorita Clara jak zwykle wspierająca się na opiniach ekspertów połączonych redakcji „Top Secretu", „Bajtka", a może nawet innych pism, zwłaszcza procesowych.

SZCZEGÓLNE POZDROWIENIA DLA IGORA, NASZEGO WIERNEGO CZYTELNIKA KORZYSTAJĄCEGO INTENSYWNIE Z OPIEKI KRAKOWSKIEJ SŁUŻBY ZDROWIA

Chciałbym serdecznie pozdrowić za Waszym pośrednictwem przebywającego w szpitalu Igora. Trzymaj się!

P.S. Wiem, że nie umiesz się opanować, ale nie wszystkie pielęgniarki są „wolne". Możesz podrywać co drugą. Troszkę się powstrzymuj!

Neil

REWANŻ IGORA

Pozdrowienia od Igora dla całej rodzinki Stopyrów i pochodnych, dla Neila, Benki, Władka, Kargula, Barana i Wieśki.

Igor

CZYTELNICY NADESŁALI

SPIS 1995

Dzisiaj będę się wyjątkowo streszczał, bo chciałbym, aby do komentarza zmieściła się pewna lista. Mam nadzieję, że pomoże Wam ona lepiej zorientować się, co już ukazało się w naszej rubryce. Może dzięki temu będę mógł uniknąć tak przykrych sytuacji, że bardzo dobry opis, muszę odrzucić z takiego powodu, że dana gra była już kiedyś przedstawiana.
Jak zwykle nagrodą jest roczna prenumerata Top Secret, którą dzisiejszym autorom zaczniemy wysyłać od następnego numeru. Oto alfabetyczny spis gier, których opisy ukazały się w rubryce „Czytelnicy Nadesłali" w 1995 r. Symbol „+ M" oznacza, że do tekstu dołączona była mapa.

Dean

Alfa Boot + M - 1/95
Aliens + M - 5/95
Bertyx + M - 1/95
Big Nose + M - 11/95
Blinky's Scary School + M - 10/95
Chicago 90 – 7/95
Colony – 5/95
Cywilizacja – 11/95
Demon Blue + M - 2/95
Dr Mad – 10/95
Dylan Dog + M - 3/95
Golden Talisman + M - 9/95
Great Escape – 8/95
Inny Świat + M - 8/95
Jurrasic Park + M - 6/95
Kacper + M - 7/95
Kernaw + M - 3/95
Klątwa + M - 9/95
Liga Polska – 8/95
Magia Kryształu + M - 10/95
Miami Vice + M - 6/95
Muhammad Ali Heavyweight Boxing – 12/95
Pong + M - 4/95
Project Firestart + M - 11/95
Revs – 4/95
Robin Hood Prince of Thieves – 5/95
Rygar – 2/95
Spitfire 40 – 7/95
Tai-Chi Tortoise + M - 12/95
Talagon + M - 3/95
Technoid – 7/95
The Crypt – Castle Master II – 6/95
The Train – 12/95
Turbican + M - 2,9/95

MIECZE VALDGIRA

„Miecze Valdgira" są grą przygodowo–zręcznościową. Kierujemy w niej postacią karła, Aldirem. Mamy za zadanie odszukać pieć legendarnych mieczy i zanieść je do PENTAGRAMU.

Tyle tytułem wstępu, zabierzmy się do roboty:

W komnacie B1 są zapałki, bierzemy je i podpalamy drzwi. W pomieszczeniu B5 znajdujemy krótką drabinkę. Następnie z komnaty C7 bierzemy drugą i sztylet z C9. Później idziemy po tarczę do C2 i dzban PIWA TROLLI (to piwo niestety nie jest dla nas) do D2. Teraz udajemy się do D9 po dynamit i wskakujemy na teleport. Przenosimy się do komnaty XY i trollowi dajemy piwo. W zamian dostajemy złotego skarabeusza. Później idziemy do E7 i zabijamy smoka sztyletem, za ten czyn dostaniemy jego łuskę. Udajemy się do A8, bierzemy skrzydło nietoperza i wskakujemy na platformę obok. Następnie używamy obu drabinek. Pokazują się schodki, wchodzimy po nich i do B9. Jest tam czarownik, dajemy mu skrzydło i łuskę. Wracamy do F6 i bierzemy karty. Potem idziemy do E8 i schodzimy w dół. Po drodze weźmy pierwszy z mieczy G6 i idźmy dalej do szkrzyni G6. Używamy tu skarabeusza i zgarniamy diament. Idziemy w prawo i po schodach na dół po czosnek J8. Udajemy się teraz do wróżbity H5 i dajemy mu karty. Teraz do najemnika I6 i dajemy mu diament. Możemy iść dalej po drugi miecz I4, łom I2, detonator L4 i zardzewiały klucz J5. Schodzimy do podziemi N5, używamy dynamitu i detonatora. Teraz do O6 i obok trumny używamy łomu. Z trumny wyciągamy zęby wampira. Wychodzimy stamtąd i do O6, po trzeci miecz. Dalej po schodach na górę i bierzemy łopatę. Wychodzimy na powierzchnię i rozkopujemy (łopatą) RIP'a (M12). Wchodzimy do środka i zwijamy czachę. Potem wychodzimy i udajemy się po grzybka M13 i czwarty z mieczy M14. Przy domku czarownicy M15 używamy zardzewiałego klucza. Bierzemy pchły, a rzepy M10 możemy zostawić. Idziemy do czarownika i dajemy mu zęby, czachę, grzybka i pchłę. Dostaniemy od niego złoty klucz. Teraz do J3, otwieramy drzwi, bierzemy ostatni miecz i udajemy się do PENTAGRAMU G5.

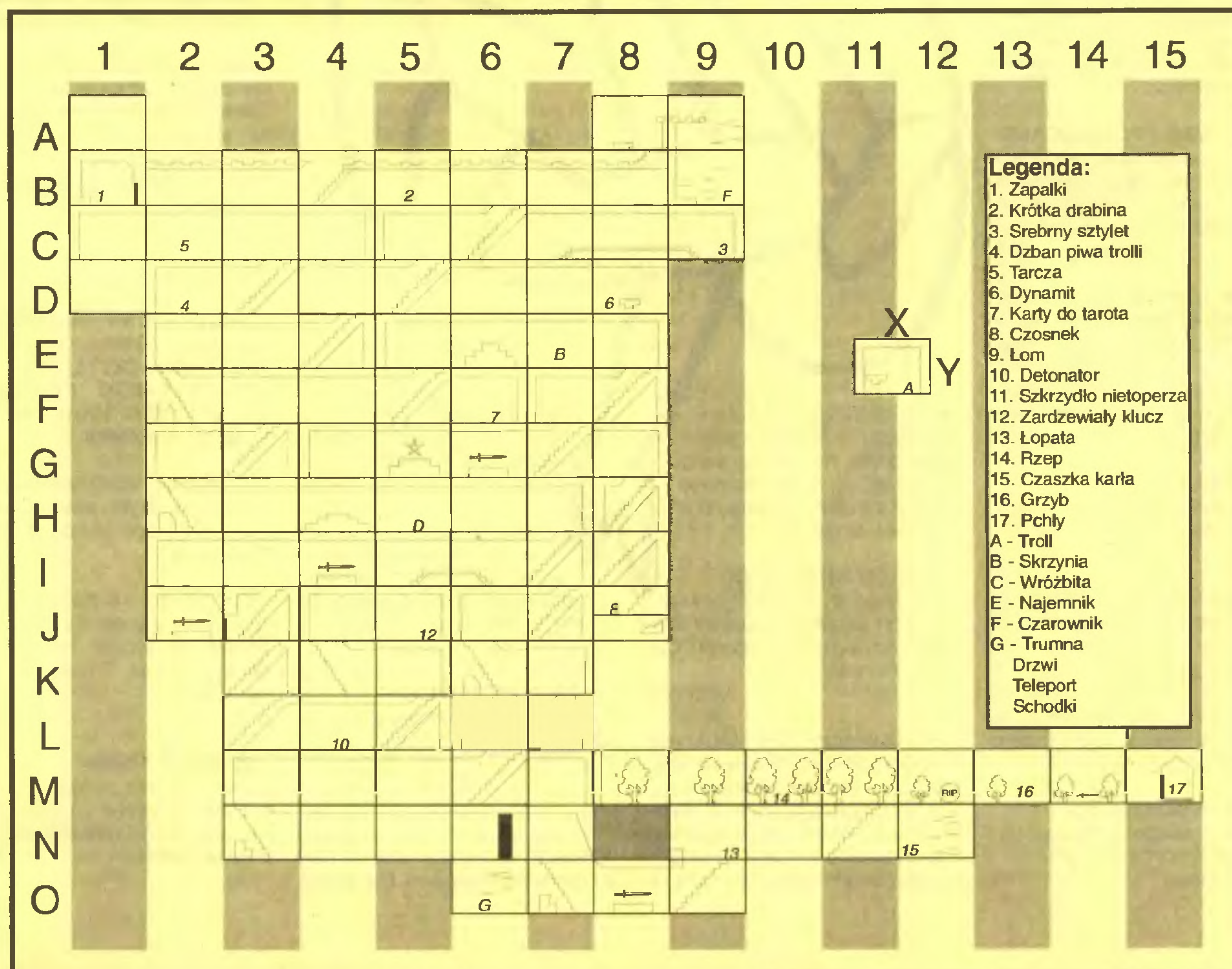
Uwagi:

– Aby zabić smoka, należy ustawić się w odpowiednim miejscu.

– Latające przeszkadzajki najlepiej załatwić stojąc w miejscu i trzymając palec na czerwonym guziczku (można skakać).

Z pomazaniem:

Dr. Yes



RASZYN 1809

9 IV 1809r. wojska austriackie, pod dowództwem arcyksięcia Ferdynanda d'Este spotkały się pod Raszynem, leżącym niedaleko od Warszawy, z armią Księstwa Warszawskiego pod dowództwem księcia Józefa Poniatowskiego.

„Raszyn 1809" jest pierwszą polską grą strategiczną na Atari XL/XE symulującą faktyczne wydarzenia historyczne. Najpierw wybierasz przeciwnika – komputer lub drugą osobę. Jeżeli Twoim oponentem jest komputer, to będziesz mógł dowodzić tylko Polakami. Następnie możesz ustawić siłę przeciwnika i jeden z 4 scenariuszy + losowy. Gdy wybrałeś drugą osobę, będziesz mógł dowodzić Austiakami lub Polakami. Następnie ustalasz siłę przeciwnika i przechodzisz do gry.

Rozgrywka zaczyna się od godzinie 13:00, a celem jest:

– dla Polski – utrzymanie Raszyna do godziny 21:00,

– dla Auslrii – zdobycie tego miasta do 21:00.

Porady:

– broń się zawsze w wioskach i na moście.

– nigdy nie stój w rzece, gdy przeciwnik może Cię zaatakować (będzie to masakra Twojego oddziału).

– jeżeli silniejszy oddział przeciwnika znajduje się rzece, atakuj go bez obaw.

Jak wygrać Polakami w scenariuszu historycznym?

1. Ustaw 1 oddział piechoty na moście.

2. Ustaw 3 oddziały piechoty w wiosce nr 1.

3. Ustaw 2 oddziały piechoty w wiosce nr 2.

4. Ustaw 1 oddział piechoty w centrum Raszyna.

5. Ustaw 2 oddziały kawalerii w punktach oznaczonych X.

Teraz musisz tylko bronić się i patrzeć, jak Austiacy sami wyczerpują swoje oddziały podczas ataków na Twoje pozycje.

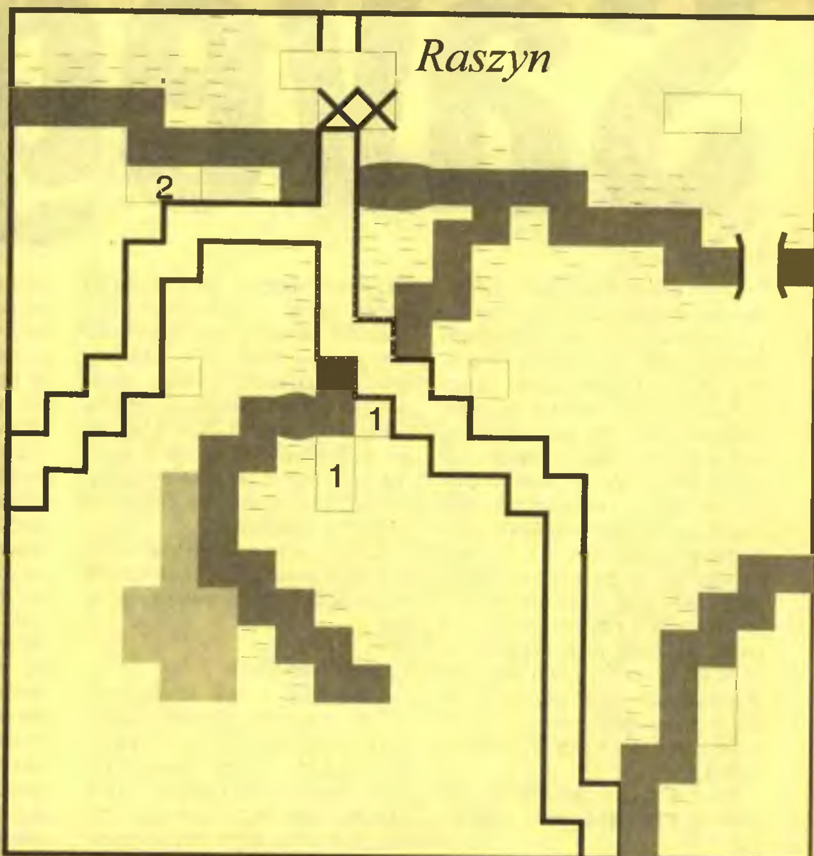
Grę napisal Maciej Ślifirczyk w 1992 r. Można ją kupić w „Mirage" za 5 zł.

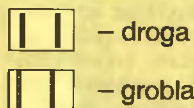
Siła oddziałów wygląda następująco

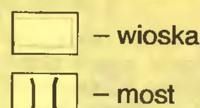
	Austria	Polska
–15	851	605
–10	911	605
–5	979	605
0	1109	605
+5	1119	605
+10	1189	605
+15	1259	605

Artur Piasecki

[Niestety nie możemy zamieścić trzech linijek ogłoszenia autora, gdyż namawiają do łamania prawa. Do czego my, nienaganni obywatele, nie damy dopuścić – Dean]







UPIÓR

„Upiór" łączy elementy nawalanki gry labiryntowej. Strona zręcznościowa wymaga opanowania umiejętności posługiwania się joystickiem w stopniu zaledwie podstawowym. Poza wyeliminowaniem mutantów mamy moralny obowiązek odnaleźć 20 identyfikatorów. Znaczą one kres drogi tych, którzy weszli do zamku przed Tobą.

Grafika znacznie odbiega od realistycznej, tym niemniej jest stosunkowo wyraźna i czytelna. Czas na ukończenie gry jest nieograniczony. Nie ma ryzyka, że pośpiech zepsuje zabawę. To co wciąga w „Upiorze", to raczej koncepcja gierki, w której zabijanie przychodzi bez trudu.

Łukasz Nowak

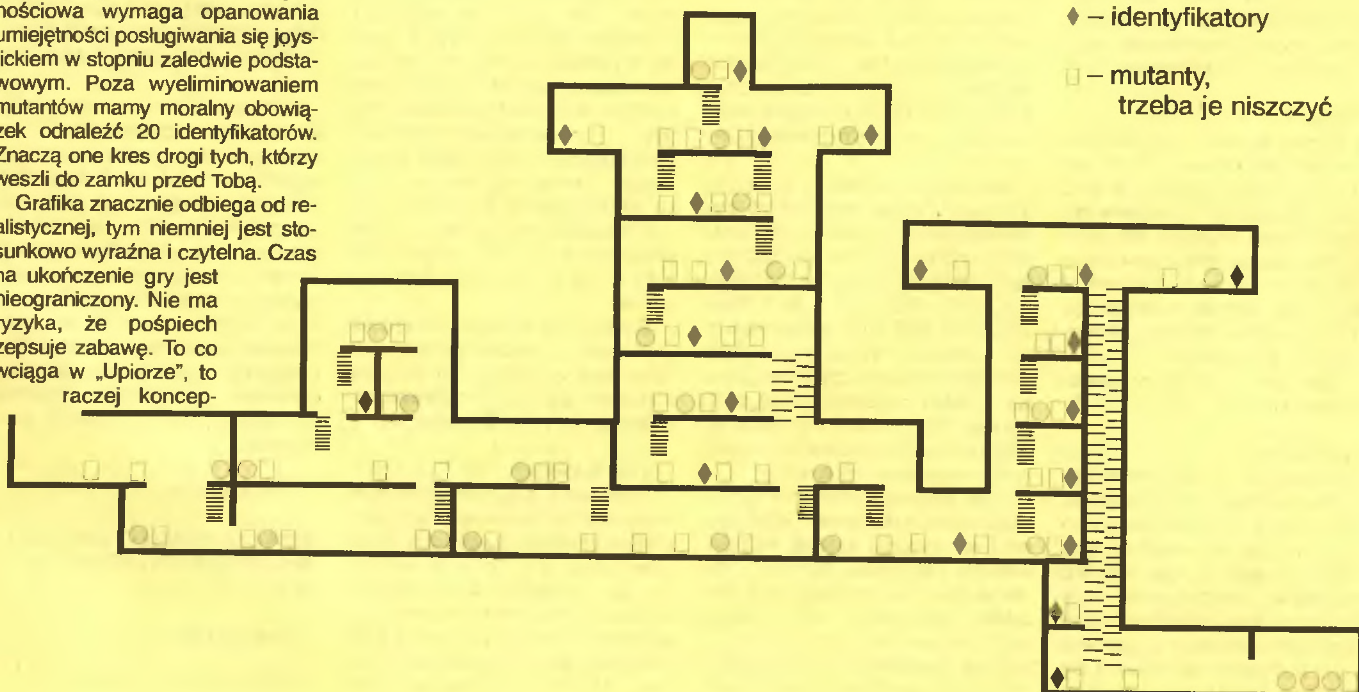
Komputer: ATARI

Legenda:

– energia

– identyfikatory

– mutanty, trzeba je niszczyć



Savegamy

Jak to często bywa życie zweryfikowało nasze plany, i zamiast savegamów w numerze grudniowym zamieściliśmy spis treści. Uznałem że tak będzie lepiej, uwagi krytyczne w tej sprawie najlepiej nadsyłać bezpośrednio do mnie, najlepiej korzystając z adresu borek@it.com.pl. W ten sam sposób można zresztą nadsyłać wszelkie uwagi pod naszym adresem – poczynając od tych miłych („ale tekst Ci się udał") na obscenicznych („Ty ****, aleś **** ten tekst!") kończąc. Tyle tytułem wstępu nie na temat, teraz przechodzimy do Waszych produkcji (albo produkcji przepisanych od konkurencji, jak się w poprzednim numerze przekonał jeden taki – przepisywać nie warto).

Zaczniemy od Szczepana Sakowicza z Brańska, który zajął się grą

Cyclones.
Jak sam twierdzi, najwięcej problemów sprawia zwykle brak apteczek (bio-kitów) i zestawów „mały blacharz" (mech-kit). Sprawa jest banalna – w odpowiednim pliku save.* wystarczy zmienić wartości spod offsetów C94Ah i C8D1h - nie ma się co oszczędzać, można wpisać od razu FFh w oba miejsca i raz na zawsze przestać się przejmować brakami.

Teraz Marcin Moys, AKA Pajda. Marcin podesłał nam informacje o dwóch grach, śmiem twierdzić, że nie miał wielkiego udziału w ich wygenerowaniu – ale o szczegółach za chwilę. Po pierwsze

Warcraft
w którym według Pajdy w pliku save*.sav pod offsetem 606h zapisana jest ilość drewna, a pod 61Ah – ilość złota. Tu pojawia się pewien drobny problem, bo według listu który opublikowaliśmy w TS 10/95 powinno być cokolwiek inaczej (adresy nie zgadzają się o kilka bajtów) – i teraz nie wiadomo co z tym zrobić.

Druga gra, o której wypowiedział się Pajda, to

Comanche.
Pomijam już to, że informacja którą dostaliśmy była kilkakrotnie publikowana w różnych miejscach – bo to nie jest argument za tym, że Marcin ściągał. Cytuję: „W pliku comanche.exe wyszukujemy napis heat i przed nim wstawiamy duże C. Po uruchomieniu gry, podczas lotu, po wciśnięciu esc pojawia się nowe menu: Cheat. A w nim..." Ha, wszystko prawda – tylko że nie do końca. Konia z rzędem temu, kto znajdzie w pliku comanche.exe ciąg znaków heat – a to z bardzo prostego powodu. Takiego ciągu tam nie ma, bo exe zostało spakowane programem LZEXE i bez jego rozpakowania nie ma o czym marzyć (można się posłużyć programami xopen albo unp z naszych dyskietek shareware).

Tak się złożyło, że akurat w tym numerze podajemy, skąd można sobie ściągnąć najnowszą wersję gry

Scorched Earth
(pisaliśmy o niej w zamierzchłych czasach, niektórzy ciągle z dużą radością w to grywają). Wśród tych, którzy lubią w nią grać, znalazł się Damian Grela. Okazuje się, że po zapisaniu stanu gry można sobie bez większego problemu podrasować zasoby uzbrojenia. Poczynając od bajtu, w którym kończy się nazwisko (albo ksywa) gracza, przesuwamy się co dwa bajty i znajdujemy: liczbę Baby Missile, Missile, Baby Nuke, Nuke, LeapFrog, Funky Bomb – i tak dalej, nie będę zamieszczać całej listy, bo to nie ma sensu.

Teraz będzie o

Jagged Alliance
(moi userzy pamiętają, jak zniknąłem z BBS-u na całe dwa tygodnie). Niejaki Dalamar (czy Ty przypadkiem kiedyś nie startowałeś w konkursie ko(s)micznym?) napisał, że rozgryzł savegamy do JA we wrześniu. Nie chwalący się, zrobiłem to w lipcu, ale że nie zdążyłem wtedy nic na ten temat napisać, dzisiaj informacje według Dalamara.

Zmian dokonujemy w pliku game*.sav. Pensje najemników zapamiętane są kolejno w offsetach 12Ch-12Fh (pierwszy), 32Ch-32Fh (drugi) i następnie 52C-52F, 72C-72F, 92C-92F, B2C-B2F, D2C-D2F, F2C-F2F. We wszystkie te miejsca wpisujemy 0Ah 00h 0Ah 00h, przy czym dwa pierwsze bajty oznaczają aktualną pensję (która może się zmienić, gdy najemnik zostanie w bazie) a dwa następne – normalną.

Stan zdrowia – podobnie, w bajtach 19Fh i 10Ah (a nie 1A0h? coś mi to nie wygląda dobrze) dla pierwszego najemnika, 39Fh i 30Ah dla drugiego i tak dalej, pod oba adresy wpisujemy 64h, pierwszy bajt oznacza aktualną kondycję a drugi normalną (bez ubytków). W bajtach od 1A7h do 1ADh znajdują się wartości współczynników (po kolei: agi, dex, wis, med, exp, mec, mrk) które można wszystkie podbić do 64h (następni najemnicy mają te same współczynniki pod adresami 3A7h-3ADh, 5A7h-5ADh itd).

Garść moich uwag: wprawdzie gry nie daje się zapisywać w trakcie walki, ale jest na to prosty sposób – trzeba z niej wyjść, bodajże przez alt-x. Stan gry zostanie wówczas i tak nagrany i automatycznie wczytany przy następnym uruchomieniu. 64h to 100 decymalnie i ta wartość przewija się w savegamie dość często. Nie pamiętam już offsetów, ale gdzieś w informacjach o najemniku zapisane jest również jaki niesie on sprzęt. Każde miejsce (kieszenie, ręce, głowa, tułów) jest zapamiętane osobno, niezupełnie po kolei w pliku. Każda informacja o sprzęcie składa się z kilku bajtów, z których pierwszy określa typ sprzętu (np. 01 – Smith&Wesson .38, 04 – Magnum .357 i tak dalej, aż do 0B - M16, radzę spróbować numerka bodajże 0C), pozostałe liczbę sztuk (mającą sens tylko w przypadku sprzętu, którego można mieć w jednej kieszeni czy ręku więcej niż jeden egzemplarz, czyli np. granaty, magazynki, apteczki), liczbę strzałów w magazynku i stan broni (tu wpisujemy 64h). Zapisywanie gdzie kto ma jaki sprzęt jest trochę skomplikowane, bo wpisanie apteczki w miejsce, gdzie gra spodziewa się wyłącznie hełmu może być przyczyną różnych śmiesznych efektów, więc trzeba uważać. Radzę poeksperymentować, zwłaszcza z modyfikowaniem sprzętu trzymanego pewnie w ręku albo w którejś kieszeni kurtki (po zmodyfikowaniu typu kurtki kieszeni będzie więcej, ale – bij zabij – nie pamiętam już szczegółów).

Tomek Nędza (witam ponownie na łamach, tym razem już tak wydrukowałeś nazwisko, że nie ma żadnych wątpliwości) nadesłał kilka kolejnych prac. Zaczął od

The Settlers
Wprawdzie algorytm postępowania jest lekko pokręcony i przypomina sięganie prawą ręką do lewego ucha, ale ma swój wdzięk. Cytuję: „Zapisujemy ilość (nie ilość a liczbę, zapamiętaj, tarcze są przeliczalne, nie ilość tarcz a LICZBA tarcz) tarcz i zamieniamy na hexa. W moim przypadku ilość (chciałeś napisać: liczba, prawda?) wynosiła 90, czyli 5Ah. Uruchamiamy jakiś edytor plików i szukamy następującego ciągu: 00 5A 00 5A. Jeśli przyjmiemy, że drugie 00 5A jest 26 parą bajtów w interesującej nas części, numerujemy wszystkie wcześniejsze pary bajtów, a więc pierwsze 00 5A ma numer 25, wcześniejsza para bajtów ma numer 24 itd. Kolejne pary bajtów mają następujące znaczenie: 1 – ryby, 2 – świnie, 3 – mięso, 4 – zboże, 5 – mąka, 6 – chleb, 7 – pnie, 8 – deski, 9 – łodzie, 10 – kamienie, 11 – ruda, 12 – żelazo, 13 – węgiel, 14 – złoto, 15 – sztabki, 16 – łopaty, 17 – młotki, 18 – wędki, 19 – tasaki, 20 – kosy, 21 – siekiery, 22 – piły, 23 – kilofy, 24 – obcęgi, 25 – miecze, 26 – tarcze. Wpisujemy wszędzie FFh" – i wygrywamy w cuglach. Co prawda nie bardzo ja rozumiem dlaczego mieczy ma być tyle samo co tarcz (25. i 26. para bajtów), ale nawet jeśli nie od razu, to jak już ktoś będzie grał, powinien sobie dać radę metodą prób i błędów bez większego problemu.

Tomek nadesłał również kilka skryptów do naszego edytora – i chwała mu za to! Wprawdzie nie skomentował ich w żaden sposób, więc nie bardzo wiadomo co te skrypty robią, ale nie przeszkadza to w ich wykorzystaniu:

Betrayal at Krondor:

[412]($FE)($FE)($FE)($FE)($FE)
[506]($FE)($FE)($FE)($FE)($FE)
[696]($FE)($FE)($FE)($FE)($FE)

(Przypominam – w nawiasach kwadratowych znajduje się adres w obrębie pliku, w nawiasach okrągłych wartości, które mają być wpisane w kolejne bajty poczynając od wskazanego, nasz edytor dokonuje zmian automatycznie, ale ze skryptów można też korzystać ręcznie. Pełne wykorzystanie formatu skryptów pozwala również na skomentowanie poszczególnych pozycji oraz na zażądanie od użytkownika wpisania potrzebnych mu wartości z klawiatury).

One Must Fall

[$20]($FF)($FF)($FF)($FF)($FF)
($FF)($FF)($FF)($FF)($FF)($FF)
($FF)

Sim City 2000

[$27]($7F)($02)($FF)($FF)

Lands of Lore

[$459]($6A)($0F)

To tyle od Tomka, następny będzie na tapecie Sebastian Jarosz AKA Sumo (tu uwaga: jeżeli nie chcecie, żebym podawał Wasze imiona i nazwiska, a jedynie ksywy, piszcie o tym w listach). Sumo zajął się grą, która doczekała się chyba największej jak do tej pory liczby poprawek, mianowicie

X-Com Terror from the Deep

Edycji poddawać będziemy nie stan naszej gry, ale pliki z danymi samej gry. W podkatalogu GEODATA znajdujemy plik OBDATA.DAT, w nim nazwę broni którą chcemy podrasować i licząc od pierwszego znaku nazwy znajdujemy: 32 bajty (decymalnie) dalej ACCURACY w trybie AUTO, 33 bajty dalej ACCURACY w trybie SNAP i w kolejnym bajcie (34. od pierwszej litery nazwy) ACCURACY w trybie AIM. Wpisujemy wszędzie FF. Następne trzy bajty (czyli kolejno 35., 36. i 37. od pierwszej litery nazwy) to zużecie TIME UNITS we wszystkich trzech trybach (kolejność taka sama, czyli AUTO, SNAP i AIM). Wszędzie wpisujemy 01. To pomaga, ale jeszcze nie wystarcza, jako że pozostaje mała moc i mała ilość amunicji. Magazynki do danej broni mają zazwyczaj taką samą nazwę, z dodanym CLIP lub SHELL. Znowu licząc od pierwszej litery nazwy znajdujemy 22. (decymalnie) bajt i wpisujemy tam FF (to będzie moc amunicji) oraz 38. bajt, w którym wpisuje się ilość amunicji (liczbę strzałów). Uwaga – tego drugiego nie wolno robić w przypadku broni jednostrzałowej – z jedną rakietą albo torpedą).

Taki sposób postępowania ma jedną wadę – podrasowaną bronią dysponujemy nie tylko my, ale i Ufoki. Żeby ominąć związane z tym kłopoty, należy podrasować te typy broni, których Ufoki nie używają, lub też używają ich rzadko (wszystkie dostępne na początku, wszystkie Gauss, Sonic Pistol).

Tyle Sebastian, teraz kolejny stary znajomy – Przemek Sobstel. Przemek pogrzebał w savegamach gry

Heretic.

Wprawdzie bardziej na czasie by było grzebanie w „Hexenie", o ile w ogóle jest sens modyfikowania savów gry, która ma wbudowane kody i ułatwienia. Propozycje Przemka są proste – w pliku HTICSAV*.HSG pod offsety 10Ch, 110h, 114h, 13Ch, 140h, 144h, 148h, 14Ch i 150h wpisujemy wszędzie 01 – i mamy komplet kluczy i wszystkie rodzaje broni, jakie tylko istnieją. Teraz poprawiamy zawartość pliku pod offsetami 64h, 158h, 15Ch, 160h, 164h, 168h, 16Ch wpisując tam wszędzie 02FFh – i tym prostym sposobem udało nam się zmaksymalizować amunicję i pancerz.

Następna na tapetę idzie gra

Little Big Adventure.

Zmian dokonujemy w następujących miejscach: 269. (tym razem adresy decymalnie) to 2 bajty kasy, 464. to liczb żyć, 173. to maksymalna liczba żyć, jakimi możemy dysponować i w końcu 434. to ilość paliwa (do czego?)

Powoli zbliżamy się do końca. (Pane Havranek, konec wam wyszedl! Tak to ne je konec, to je wszytko!) Na koniec zostawiłem coś dla Amigowców – ale ze względu na późną porę dnia (a właściwie średnią porę nocy) nie jestem już w stanie przetłumaczyć tego listu na polski, więc przepisuję go jak leci. Uważaj Szalony Johny, za chwilę będzie się z Ciebie śmiało kilka osób, ale w końcu sam napisałeś, że mamy o wszystkim powiedzieć innym... Cała sprawa dotyczy

Dune II

„Gdy graliście w Dune II, czy mieliście wrażenie, że macie na początku za mało pieniędzy na rozbudowę? Wszystko co ważne o danych etapach, jest w plikach dla poszczególnych krain: SCENA001-022.INI gdy gramy jako Atreides, SCENO001-022.INI jako Ordos, SCENH001-022.INI jako Harkonnen. (Tu kawałek wyciąłem, bo jakby nie wnosił nic istotnego). Nasz początkowy kredyt jest to jakby pojemność naszego CONSTANT YARD'u i przy rozpoczynaniu etapu dostajemy go pełny po brzegi. Gdy gramy np. jako Atreides, otwieramy jakiś edytor Hex/Asc np. FileMastera 2.2 wczytujemy do niego np. SCENA005, odszukujemy liczby Hex które wyglądają tak: 0343 (jako Hex) (Ciekawe dlaczego nie A3C5465DF7564EB0B? – B). Na moim edytorze mają one miejsca nr 188. i 189. Zaraz za nimi czyli na miejscach 190. i 191. wpisujemy dowolną kwotę według kodu Hex, np. 270F i otrzymamy w prezencie 9999 kredytu. Ale gdy wpiszemy maksymalną ilość FFFF nasz licznik oszaleje i pójdzie na opak. Dostaniemy na początek jeden kredyt, ale bez obaw, spróbujcie coś kupić albo wybudować. Im więcej wydacie tym licznik pokaże więcej. Nie zbierajcie przyprawy, bo będzie Wam odejmował. Dopiero gdy przekroczy połowę wpisanej sumy zacznie iść we właściwym kierunku. I na koniec uwaga: tak jak dla Atrydów w SCENA001-022 wpisywaliśmy nasz kredyt za liczbami 0343, tak dla Ordosów w SCENO001-022 wpisać za liczbami 0443, dla Harkonnenów w SCENH001-022 za 0243. Drugim sposobem na deficyt jest zbudowanie silosów i wypełnienie ich po brzegi bez zbierania przyprawy. W tym celu po wybudowaniu odpowiadającej nam liczby silosów zapisujemy etap. Odczytujemy właściwy plik *.DAT. Gdzieś na początku pliku musimy odnaleźć słowo PLYR. Zaraz za nim znajdą się dwie kolejne liczby, 0019 w zapisie heksadecymalnym. W dziewiątej i dziesiątej liczbie poczynając od 19h jest zapisane ile mamy w banku (silosach) (Chyba mu chodzi o liczenie bajtów, ale nie wiem – B). Dla pewności przeliczamy liczbę kredytów które mieliśmy w momencie zapisywania gry na Hex, żeby sprawdzić czy to to samo. Teraz wpisujemy swoją liczbę, oczywiście bez przesady, mniej więcej licząc 1000 kredytów na jeden silos. Zapisujemy to za pomocą edytora i ponownie uruchamiamy grę."



Tyle Szalony Johny, co nieco skrócony i poprawiony, ale minimalnie. Poprawianie (i próby zrozumienia) niektórych nadsyłanych przez Was tekstów mogą kiedyś zaowocować pracą magisterską, o ile oczywiście ktoś się zdecyduje założyć wydział, na którym równie istotna będzie znajomość informatyki jak i umiejętności polonistyczne. Na razie się na to nie zanosi.

Na koniec jak zwykle przypominam, że wszyscy, których savy zostały przez nas wykorzystane, dostaną dyskietki shareware – najczęściej te z ostatnią wersją naszego edytora savegamów (tego samego, z którego pochodzą opublikowane tu skrypty). Jeśli ktoś już edytorem dysponuje, niech da znać która dyskietka go interesuje, a dostanie właśnie ją.

Borek

Scan by Vangis 2004
for CcOnLine

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:



HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

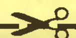


SHITY

1
2
3
4
5
6
7

W tym miejscu spotkaliśmy się ze Ściśle Tajnym Agentem. Wymieniliśmy teczki. Teraz mamy Jego piżamę (chyba pidżama?), szczoteczki, serki hegemonizowane (chyba waniliowe). I co dalej?

Oczekujemy oskarżeń, potwarzy, premier i dyplomów.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 01/96

IMIE I NAZWISKO:...

ADRES:...

....

KOD:........... MIASTO:...

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

PLEBISCYT - GRA ROKU 1995

Każdy kupon bierze udział w losowaniu nagród - najlepszych gier komputerowych 1995 roku.
Prosimy o przesłanie wypełnionych kuponów pod adres:
FULL MAX, 02-676 Warszawa, ul. Postępu 12.

Za najlepsze w swoich kategoriach uważam gry:

HIT ROKU - GRA ZAGRANICZNA ....

HIT ROKU - GRA POLSKA ....

HIT ROKU - KONSOLA ....

Imię, nazwisko ....

adres ....

Tytuły **HIT ROKU**, zostaną przyznane podczas targów gier komputerowych PLAY - BOX w marcu 1996r.
Tam też odbędzie się losowanie szczęśliwych kuponów.

Dan Wilder

Początków tej historii należy upatrywać gdzieś w odmętach kosmosu, gdy Dan, James, Al i Mary szukali sposobu na włamanie się do pilnie strzeżonych gwiezdnych transportowców D-86. No i udało się. Tylko, że podczas pośpiesznego ogołacania przyciąganego przez pobliską gwiazdę D-86 Al strzela do jednego z pilotów. Danowi (jako jednej z dwóch szlachetnych postaci w tej grze) wcale się to nie podoba, ale jego sprzeciw nie wychodzi mu na dobre. Ogłuszony zostaje sam na zmierzającym ku zniszczeniu transportowcu. Na szczęście była na nim kapsuła ratunkowa, dzięki której doleciał po długiej wędrówce do Merkurego. Po kilku dniach w serwisie informacyjnym zauważył twarzyczki swoich byłych przyjaciół, który kręcili się gdzieś w centrum rebelli na Marsie. Postanowił tam polecieć. I udało mu się, choć środek podróży nie był zbyt komfortowy – podwozie jednego z krążowników gwiezdnych. Pomijając to, że zazwyczaj w podwoziach brak powietrza, a na dokładkę panują tam dość mroźne warunki kosmicznej pustki – mamy doczynienia z bardzo udanym produktem na Amigę.

„Dan Wilder" to połączenie gry przygodowej i zręcznościowki. Poruszamy się po krainie nakreślonej izometryczną grafiką, tak dobrze znaną z „Knight Lore", czy „Cadavera". Możemy zbierać przedmioty, które czasami okażą się niezbędne do ukończenia całej gry, a czasami będą jedynie nikomu niepotrzebnym gadżetem. Wśród takich gadżetów będzie można odnaleźć także kilka typów broni, bez której ani rusz! Tak, tak, baza na Marsie wcale nie należy do bezpiecznych. Centrum komunikacyjne wypełnione jest gośćmi uzbrojonymi w pałki. Więzienie i pobliski budynek zajęte są uzbrojonymi ludźmi, którzy z niechęcią patrzą na obcych, zaś kopalnia i laboratorium to domena strażników. Oprócz zbierania i używania przedmiotów warto bliżej przyjrzeć się skrzynkom. Czasami można na nich znaleźć jakiś ukryty przełącznik. Każda (prawie) postać, pomijając żądnych bijatyk gości, to potencjalny rozmówca. Warto więc zamienić dwa słówka z ochroniarzem, by dostać się do budynku, w którym gdzieś leży kartka papieru i karta magnetyczna. I właśnie za pomocą tej ostatnie będzie można otworzyć zamknięte do tej pory drzwi. Spotkanie z Mary powinno zaowocować zdobyciem odznaki policyjnej. A sama odznaka? To idealny pretekst do wejścia do kompleksu więziennego. Ślicznotka, która stoi niedaleko to stara szulerka. Nie warto z nią rozmawiać, gdyż za cenny klejnot okaże wdzięczność w postaci lakieru do włosów... Żeby miejscowy zabijaka poczęstował nas klejnotem trzeba mu wręczyć podarek w postaci kajdanek. Zatarasowane beczkami przejścia można otworzyć używając dynamitu. Kartka papieru posłuży do sporządzenia fałszywych dokumentów, które później można z jednym żulem wymienić na akumulator. W kopalni stary górnik otworzy drzwi dopiero wtedy, gdy wręczymy mu kask. Stąd prosta droga do laboratorium, gdzie dostaniemy się montując akumulator w znalezionym w kopalni bolidzie.

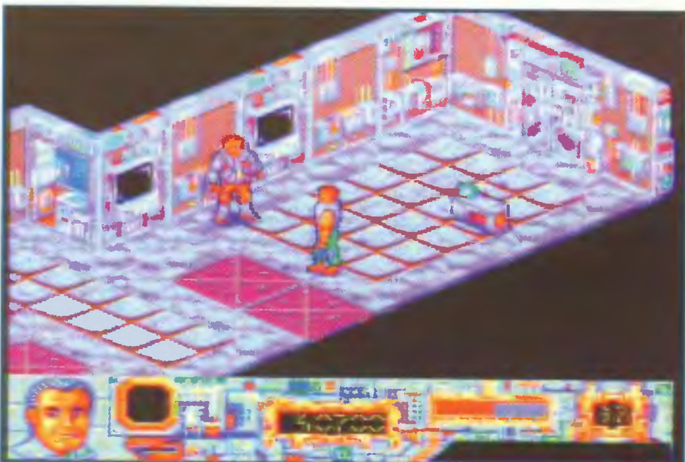
Starczy tych podpowiedzi. Wszak gra to ciekawa i wciągająca i chyba nie warto tak do końca psuć Wam zabawy. Jak na grę zręcznościową „Dan Wilder" jest ociupinkę za łatwy. Za to sama fabuła może każdemu dać się we znaki. Od gry po kilku minutach nie sposób się oderwać!

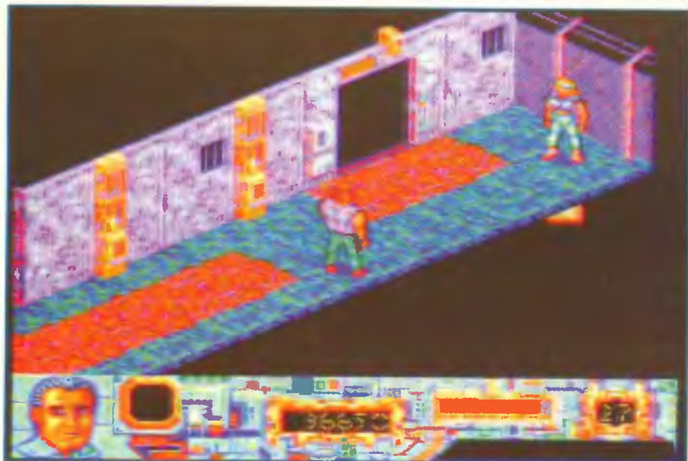
Nie brak i Danowi kilku mankamentów. Po pierwsze zdarza się, że zastrzelony osobnik swoim ciałem zatarasuje drogę powrotną. Cóż, w takim wypadku trzeba wgrać poprzedni savegame. Muzyka też cosik kuleje. Ale cała reszta... Tylko grać. Jedno mogę powiedzieć – „Dan Wilder" to jedna z najlepszych polskich gier na Amigę, jakie do tej pory widziałem. I co ciekawe – instrukcja do tej gry okazuje się nieocenioną pomocą podczas jej przechodzenia.

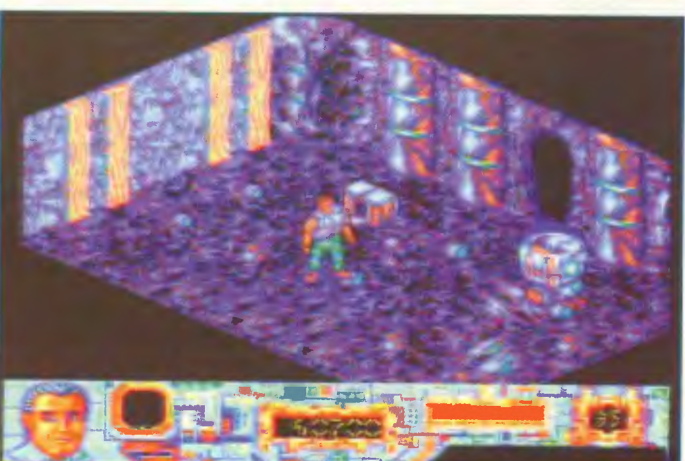
Voyager





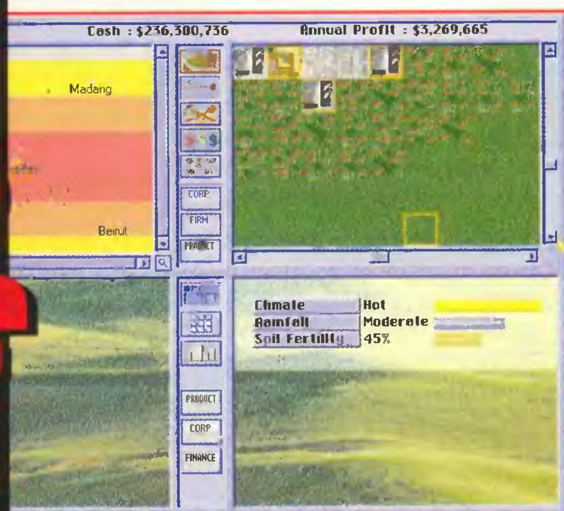


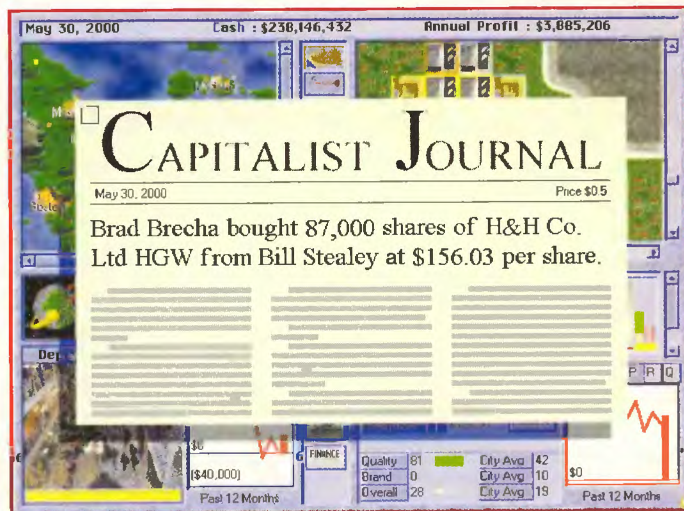




1 Capitalism







Dzielić można tylko tyle, ile się wytworzy, wypłacać tylko tyle, ile ma się do sprzedania i po takich cenach, jakie są koszty. Na dłuższą metę nie można żyć ponad stan.

Z referatu Biura Politycznego na II Krajowej Konferencji Delegatów PZPR

Tak pisało się w poprzednim ustroju, jakże miłosiernym dla sprzedających i kupujących (sprzedawanie po kosztach!). Teraz czasy się zmieniły, mamy kapitalizm i to dość drapieżny dla nieprzystosowanych jednostek.

Tak się jednak składa, że firma Interactive Magic po pierwsze znienacka pojawiła się na rynku; po drugie wypuściła świetną grę ekonomiczną, która uczy podstawowych zasad działania wolnego rynku. Nie jest to może wierna kopia naszego, czy amerykańskiego kapitalizmu, ale jeśli zaczniemy grać, rozbudujemy firmę to... aaaaa! nad tym nie da się panować (albo się panuje kosztem jedzenia, spania, pracy/szkoły).

Mam taki mały interes

Zacznijmy jednak nie od panowania ale od początku, bo zaszczyty, jeśli w ogóle są przewidziane, to po wszystkim. Ów początek nie różni się zasadniczo od setek innych początków gier ekonomicznych, gdyby nie jeden fakt: przed wygenerowaniem pierwszego scenariusza w dziewięciu lekcjach dowiadujemy się jak funkcjonuje wolny rynek, a dokładniej każdy jego segment z osobna. Poznajemy więc zasady produkcji przemysłowej, rolnej, tajniki reklamy, badań naukowych, gry na giełdzie. Oczywiście w te lekcje zręcznie została wprowadzona nauka obsługi gry, co z punktu widzenia użytkownika jest chyba nawet bardziej istotne.

Skończyliśmy więc przyspieszony kurs ekonomii kapitalizmu, dzierżymy w łapie kilkadziesiąt milionów zielonych i ruszamy na podbój całkowicie dziewiczego rynku, wygłodzonego na miarę gospodarki socjalistycznej. Z początku uprawiamy handel niemal walizkowy – otwieramy szczęki (w grze nazywa się to sklepem) i sprzedajemy wszystko, co można znaleźć w porcie i nie wymaga dalszego przetworzenia. W grze mamy bowiem surowce, półprodukty i gotowe towary.

Kolejnym etapem wtajemniczenia jest produkcja roślinna i zwierzęca. Wymaga ona trochę większych nakładów niż czysty handel, ale pozwala uniezależnić się od importu i doskonalić jakość oferowanych towarów. Przynosi stosunkowo mały, ale trwały dochód, gdyż produkty żywnościowe cieszą się niesłabnącym powodzeniem.

Rzuceniem się na szerokie wody jest rozpoczęcie produkcji przemysłowej. Wymaga to postawienia fabryk i, aby nie zostać w tyle za konkurencją, zorganizowanie laboratoriów pracujących nad ulepszeniem wytwarzanych towarów. Wypada wtedy także przeznaczyć pewne środki na reklamę. Teraz pozostaje już podbijać pozostałe branże, zatrudnić dyrektora, który poprowadziłby najbardziej przyziemne sprawy w firmie i zająć się planowaniem strategicznym: zaszaleć na giełdzie przejmując kontrolę nad szurającą konkurencją i podbić branże, w których póki co czujemy się dziwnie bezradnie. I tak aż do objęcia przodownictwa we wszystkich segmentach rynku. Chyba, że pójdziemy na łatwiznę i wybierzemy jeden z gotowych scenariuszy. Wtedy aby wygrać wystarczy osiągnąć jeden jasno zdefiniowany cel np. odzyskać kontrolę nad firmą, albo zapewnić dominację w określonej branży.

Prawdziwie wolny rynek skażony utopią

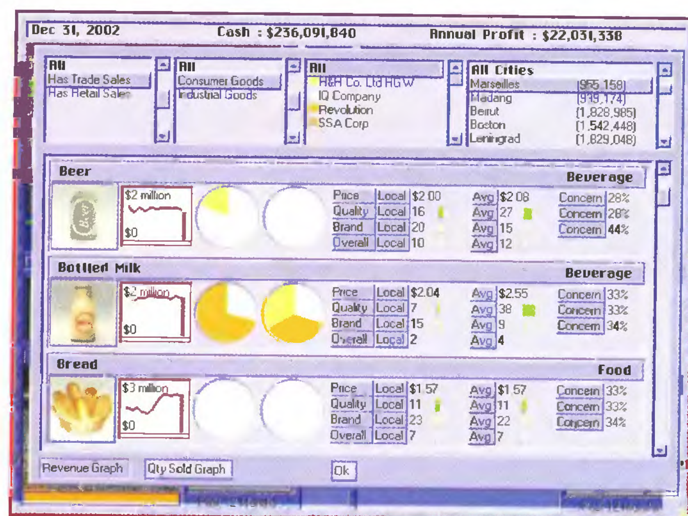
Rynek w grze jest i trudny, i łatwy. Nie mam tu oczywiście na myśli ograniczeń definiowanych podczas generowania scenariusza, ale pewne założenia, które zostały przez autorów wpisane już na etapie pomysłu na grę. Otóż w „Kapitalizmie" nie ma państwa. Żadnego. Owszem mamy małą niby-kulę ziemską, są wszystkie strefy klimatyczne, bogactwa naturalne, ale nikt tego politycznie i narodowo nie podzielił. Jak to?! – zakrzykną biurokraci w stołki kopani. – Nie może być tak, że nikt nie nakłada ceł, opłat wyrównawczych, podatków, składek na ubezpieczenie dla pracowników, koncesji na prowadzenie określonej działalności, nikt nie składa zamówień rządowych, nie walczy z bezrobociem, nie tworzy stref wolnocłowych, nie ogłasza przetargów, nie przyjmuje łapówek, nie dotuje rolnictwa!

Otóż może tak być i w grze funkcjonuje to nad wyraz dobrze. Faktem jest, że łapówka i przechwycenie w ten sposób zamówienia rządowego, czy danie w łapę i wykoszenie konkurencji na rodzimym rynku cłami czy opłatami wyrównawczymi byłaby bliższa rzeczywistości i znacznie łatwiejsza od walki jakością, ceną i reklamą, ale w sumie należy uczyć się na dobrych wzorcach, a ten program w naszym kraju, mimo wszystkich swych mankamentów, ciągle może uchodzić za edukacyjny.

Brak państwa to nie jedyne uproszczenie w grze. Jego konsekwencją jest niemożność eksportu, dzięki czemu nasz rynek zalewają konkurencyjne towary dowożone przez porty, a my możemy z nimi walczyć tylko na jednym rynku. Poza tym rynek jest dość okrojony, nie tylko dlatego, że jest na nim niewiele rodzajów towarów, ale także z powodu choćby braku usług, na które normalni klienci też przeznaczają swe pieniądze uszczuplając gotówkę wydawaną w sklepach. Zresztą usługi byłyby całkiem sensownym rozwinięciem produkcji chociażby spożywczej (bary, kawiarnie, restauracje, fast foody).

Jedynym naprawdę ważkim argumentem za odstąpieniem autorów od pomysłu rozszerzenia tematu gry mógł być jej rozmiar – już teraz przy tych wszystkich ograniczeniach, uproszczeniach, skrótach samodzielne zarządzanie średniej wielkości firmą graniczy z niemożliwością. Rzecz jasna autorzy to przewidzieli i możemy zatrudnić prezesa (prezydenta) firmy, który wszystkie spraw bieżące będzie nam prowadził, ale mimo tego wymyślenie strategii dalszego rozwoju przy dużej konkurencji nie wydaje się łatwe. Ja bez dodatkowych pomocy na dość niskim poziomie przetrwałem 7 lat.

Zatem stosunek tego, co mogłoby się znaleźć w grze, a co się nie znalazło, do tego, co mamy w rzeczywistości, wydaje się dość dobrze dobrany. Grać się da (i to jak!),

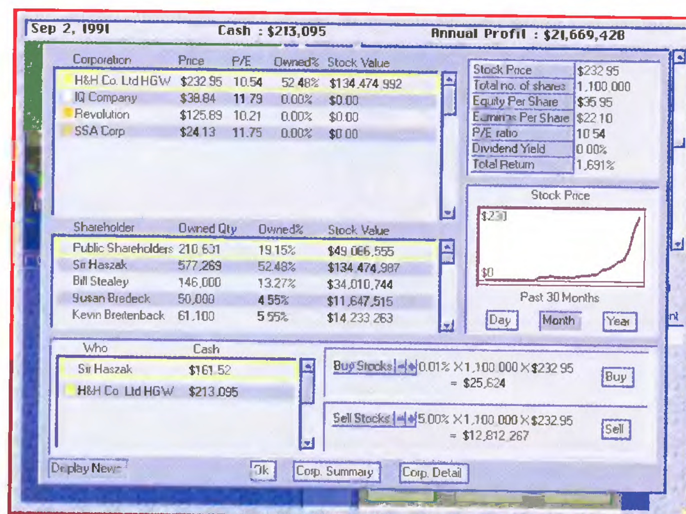




CAPITALISM

kanta, farmera i przedsiębiorcy drastycznie ograniczają konieczność zaglądania do instrukcji. A i tak zostajemy wprowadzeni do gry świetnym tutorialem, w którym najpierw program uczy nas kolejnych czynności potrzebnych np. przy sadzeniu kalarepy, a później puszcza grę i kа-





a jednocześnie w każdym kliknięciu myszą rzeczywistości mamy na pęczki.

Natomiast zdecydowanie nie podoba mi się wywiad gospodarczy i postępowanie z wykupionymi firmami. Wywiad w grze występuje zaledwie szczątkowo tzn. zazwyczaj wiemy jaki poziom technologiczny osiągnął w danej dziedzinie przeciwnik, ale już nie możemy mu technologii wykraść, co zmusza nas do o niebo bardziej moralnego rozpoczęcia prac badawczych, ale nijak nie przystaje do rzeczywistości. Z wykupionymi firmami też nie można zrobić wiele. Nawet nie można wywalić na zbitą twarz prezesa (aleź mogłoby być przyjemnie)!

Czy zostać zgniłym kapitalistą?

W tej wersji zdecydowanie polecam. Ominą nas negocjacje placowe, strajki i inne nieprzyjemności, zatem będzie można się skupić na prostym, zdawałoby się, przemyśleniom na temat „Jak dokopać konkurencji?". A konkurencja jest spora. Do 10 firm prowadzonych przez szefów o różnych charakterach, do tego niezależni inwestorzy spekulujący na giełdzie, czasami grożący wykupieniem Ci firmy i lokalna konkurencja, skutecznie zastępująca komputerowych przeciwników w momentach kiedy nie mają gotówki, by powalczyć na monopolizowanym przez nas rynku.

Nawet tak dotąd lekceważona w grach dziedzina jak reklama doczekała się rozwinięcia w „Kapitalizmie". Do wyboru mamy stacje telewizyjne lub prasę o różnej liczbie odbiorców i aż trzy strategie reklamowe (promowanie każdego produktu z osobna, promowanie produktu w oparciu o znany odbiorcom wizerunek firmy lub droga pośrednia). Od tego jaką wybierzemy, zależeć będzie powodzenie naszych produktów.

Całość gry wykonana dość prosto, ale wygodnie. Grafika cieszy oko, dobrze zaprojektowane przejścia od jednych tabel statystycznych do drugich oszczędzają błądzenia po rozbudowanych menu. Poradniki fabrykarepę sadzimy już sami. Coś pięknego.

„Capitalism" to moim zdaniem najlepsza gra ekonomiczna jaką widziałem w 1995 roku. Dopracowana, prosta w obsludze, choć złożona w treści. Znakomita.

Sir Haszak

P.S. Dziękujemy firmie Digital Multimedia Group za udostępnienie do opisu kopii programu.

Producent: Interactive Magic
Dystrybutor: MarkSoft
Cena: 122 zł
Komputery, na których człapie: 386 DX, 4 MB, CD-ROM, SVGA VESA

Jest taktycznie

Piszę już w TS ponad półtora roku, a jeszcze nigdy nie udało mi się gościć na łamach jakże prestiżowej rubryki „Jest Taktycznie”. Po wielu miesiącach wytężonej pracy (hehe) Haszakus Wspaniały docenił moje starania i oto dziś nadszedł ten historyczny moment. Tak naprawdę to zawsze najbardziej lubiłem strategie, gry 3D i przygodówki to była tylko przykrywka dla mojego dalekosiężnego planu zredukowania Haszaka do roli kaprala roznoszącego w redakcji Kurczaki z Kentaki (pikantne). Triumwirat v.2.0 już działa. Magistrami co prawda nie jesteśmy, ale się nimi czujemy, więc władzę przejmiemy na pewno.

NIESPEŁNIONE OCZEKIWANIA

„Across The Rhine” (ATR) jest obok Stonekeepa i kilku innych produkcji jedną z najbardziej opóźnionych w stosunku do zapowiedzi gier. Pierwsze wzmianki o niej pojawiły się w zamierzchłym roku 1994, którego już najstarsi Naczelni nie pamiętają. Miał być wspaniały symulator czołgu, coś na miarę „F-15 III” w dziedzinie lotniczej, ale teksturowane, wysokorozdzielcze itp. itd. Co z tego wyszło? Mówiąc krótko – niewiele. ATR jako symulator jest grą kiepską. Na szczęście ma jeszcze inne walory.

TŁO HISTORYCZNE

Akcja rozgrywa się w roku 1944, latem. Alianci właśnie wylądowali w Normandii i stamtąd zwycięsko maszerują na Berlin. Gra przedstawia drogę jednostek pancernych pod koniec wojny. Po stronie amerykańskiej mamy do wyboru 4, 7 i 10 dywizję pancerną (każda ma swoją osobną kampanię), natomiast grając Niemcami trzeba wybrać 11 lub 16 dywizję pancerną albo „Panzer Lehr”. Oprócz kampanii historycznych można zagrać również w hipotetyczne, wymyślone przez autorów.

Na plus projektantom gry należy zaliczyć długość każdej ze wspomnianych kampanii. Najbardziej rozbudowana jest droga niemieckiej 11 dywizji pancernej – ta trasa to prawdziwy mutant, zaczyna się w południowych Alpach, a kończy w Bawarii zahaczając w międzyczasie o Benelux. Czas ukończenia oceniam na miesiąc grania lub dwa spędzając codziennie po dwie godziny przed komputerem. Problematyczne jest jednak to, czy ktokolwiek wytrzyma tyle czasu z ATR...

Oprócz kampanii można też zagrać w „Battles”, czyli bitwy, służące głównie wprawieniu się w rolę dowódcy i nabiciu większej ilości punktów (miejsce w rankingu zależy od ich liczby). Przy okazji można też dostać kilka orderów, które zawsze ładnie wyglądają w trzymanym pod łóżkiem pudełku.

SYMULUJEMY

Jak wspomniałem, ATR jako symulator kompletnie się nie sprawdził. Teoretycznie można przełączyć się na ręczne sterowanie czołgiem w każdej chwili, ale w praktyce ma to sens wyłącznie wtedy, kiedy kierujemy plutonem, a dowodzeniem batalionem zajmuje się komputer. Wtedy można ze spokojnym sumieniem oddać się eksterminacji Niemiaszków z bliska.

Wady dyskwalifikujące część symulatorową są trzy – zbyt mała wielkość okienka (tak, okienka!), potworna powolność działania programu oraz brak widoczności. Na 486-100 gra działa w tempie kilku klatek na sekundę! TRAGEDIA!! Obiekty widziane przez okienko celowniczego są tak małe, że prawie zupełnie ich nie widać. O jakimkolwiek wyprzedzeniu ognia przeciwnika nie ma mowy. Zaczynamy się palić zanim zdążymy zauważyć, kto do nas strzelał.

Po kilkunastu nieudanych próbach ręcznego dowodzenia swoim plutonem dałem za wygraną i po prostu pogodziłem się z faktem, że ATR nie jest symulatorem czołgu. Dlatego wszystko co dalej napiszę, będzie miało inny niż symulacyjny charakter. W tej grze najważniejsza jest

STRATEGIA

Tutaj nie można mieć wiele zastrzeżeń. Cała zabawa rozgrywa się w czasie rzeczywistym, czyli nie ma podziału na tury, jak to miało miejsce chociażby w „V For Victory”. Jeżeli zbyt długo będziemy wydawać rozkazy danemu plutonowi, może on zostać zniszczony. Dlatego, podobnie jak w „Dune II”, często liczy się wprawa w szybkim machaniu myszką.



Na ekranie (rozdzielczość aż do 1280x1024) widać kilka okien: 1) BATTLEFIELD pokazuje pole walki w całości, wraz ze wszystkimi jednostkami zarówno zgrupowanymi w kompanie jak i pałętającymi się luzem (tzn. tymi, którym daliśmy indywidualne zadania). Służy ono też do szybkiego przemieszczania się w terenie oraz oglądania drogi poszczególnych plutonów czy kompanii (polecenie PATH w menu ORDERS). 2) FULL MAP – ma trzy poziomy:



Scan by Vangis 2004
for CcOnLine

1 Across the Rhine



wspomniany full, company i platoon. Maksymalna zbliżenie regulowane suwakiem pokazuje teren w kwadracie 320x320 metrów. Tutaj dokonujemy 99% działań – wyznaczamy cele czołgom i artylerii, ustawiamy „waypoints" oraz ustalamy trasy lotów bombowców. 3) Okienko z ikonkami poszczególnych kompanii – przy jego pomocy łatwo odnaleźć zagubiony na polu walki oddział. Zawiera ono „toolbar", przy pomocy którego można zrobić wiele pożytecznych rzeczy, np. wezwać wsparcie artyleryjskie lub przełączyć się do okienka nr. 4) COMMAND VIEW to widok z wieżyczki lub peryskopu czołgu. Tutaj odbywa się część symulacyjna – jeżeli przy dostatecznie dużym farcie uda się dojrzeć wroga, można spróbować do niego strzelić. Polecam jednak natychmiastowe zamknięcie tego okienka.

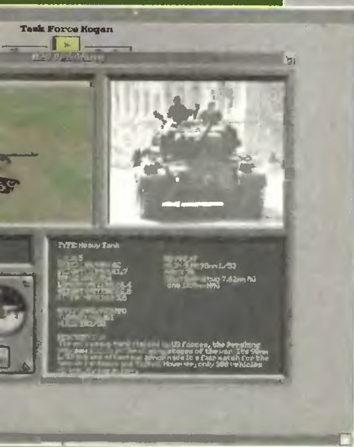
Klikając na symbolu plutonu można zmieniać wiele parametrów jego zachowania. Zdecydowania najważnlejsza aą: MARK TARGET (wyznacza cel) oraz ORDERS (rozwija się menu kilkunastu możliwych akcji, polecam dokładna przestudiowanie podręcznika na okoliczność zapoznania się z wpływam rodzaju ataku lub obrony na zachowanie się oddziału).

Jak łatwo się domyślić, w walce tracimy sporo sprzętu. Każdy pluton składa się z dwóch, czterech lub sporadycznie pięciu jednostek. Na mapie nie widać jednak kilku czołgów, ale jeden. Jażeli gracz zniszczy którąś z maszyn, ikonka plutonu zaczyna dymić – tym mocniej im więcej zniszczonych pojazdów. O ile w przypadku czołgów jest to do przyjęcia, to już potraktowanie w ten sposób piechoty woła o pomstę do nieba. Zamiast stopniowo zmniejszać liczbę żołnierzy w plutonie programiści zafundowali nam dymiących plechurów. Ohyda.









Należy pamiętać o tym, że wsparcie bombowców jest jednorazowe, a artyleria może oddać tylko trzy – cztery salwy. Dlatego warto zostawić sobie coś na koniec, kiedy przeciwnik na przykład w rogu mapy ustawi swoje działa i będzie nękał nasze oddziały ogniem.

Ważnym miejscem jest ekran ORGANISATION. Tutaj dokonujemy przypisania plutonów (lub nawet pojedynczych czołgów) do poszczególnych HQ, ustalamy kto będzie walczył, a kto odpoczywał itd. Pod żadnym pozorem nie należy też zapomnieć o opcji REPLENISHMENT – chyba nie chcecie akończyć z jednym czołgiem i oddziałem piechoty w połowie kampanii.

PRZEDŁUŻACZ

ATR zawiera wbudowany edytor bitew, tzw. BATTLE BUILDER. Dzięki tej opcji możamy tworzyć w nieskończoność wyimaginowane sytuacje na polu walki, np. zaatakować motocyklem batalion Panter. Edytować można wszystko, włącznie z ustawianiem krów na polach (!!!). Przykro mi to stwierdzić, ale ze względu na potężne wręcz rozmiary kampanii nie miałem czasu na stworzenie choćby jednej własnej misji. Może po roku grania i ostatecznym pokonaniu Niemców znalazłaby się na to chwilka...

SIEDEM PORAD DZIADKA GUSTLIKA

1. Uważaj na opcję „Parital Intelligence" – jak aama nazwa wskazuje nie musi ona wcale pokazywać dokładnego umiejscowienia jednostek przeciwnika. Może ich też w ogóle nie widzieć, a to już bywa bolesne.
2. Zorientuj się, czy przeciwnik dysponuje artylerią przeciwlotniczą. Zestrzelone bombowce z pewnością Ci się nie przydadzą.
3. Nie licz na akty samobójczego heroizmu. Jeżeli każesz piechocie atakować ciężkie czołgi typu Tiger, żołnierze uciekną zaraz po nawiązaniu kontaktu, a Ty tylko stracisz czas i siły. Ogólnie zasadą jest wysyłanie do walki odpowiednich jednostek. Szwabskie tanki najlepiej niszczy się Volwerlna'ami i Hellcatami – są w końcu do tego przeznaczone.
4. Jeżeli grasz z wyłączonym INVULNERABILITY, nie pchaj się w sam środek bitwy. Kilka strzałów może spowodować, że po śmierci będziesz musiał zaczynać wszystko od nowa.
5. Zgrupowania artylerii to, jak mówią za oceanem, „pain in the aas". Najlepszym wyjściem jest zmiękczenie takiej grupy ogniem własnej baterii, a dopiero potem przypuszczenie ataku piechoty lub czołgów.
6. Nigdy nie kończ bitwy zanim komputer napisze Ci, że jest rozstrzygnięta. Może Ci się wydawać, że nie został już żaden groźny oddział przeciwnika, a po walce przeglądając statystyki zauważysz, że jednak jakimś cudem straciłeś któryś z wyznaczonych celów.
7. Nie próbuj kontrolować wszystkich oddziałów na mapie. Ich AI (inteligencja) jest dosyć spora i potrafią sobie poradzić bez Twojej nadmiernej „pomocy". Przy dziesiątkach luźnych plutonów łatwo stracić orientację.

Colonel ROOSHKEEN

Producent : Microprosa
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: IPS
Cena: 134,20 zł
Komputer, na którym chodzi: PC 486, 4MB RAM, CD-ROM, GUS

Jest taktycznie

ADVANCED CIVILIZATION

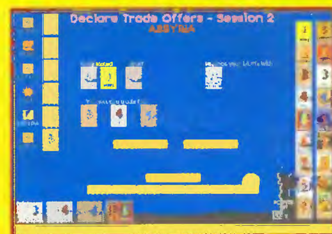












Wydawałoby się, że świetność komputerowego „Riska" już bezpowrotnie minęła. Mniej lub bardziej udatne przeniesienia pojawiają się w wersjach shareware, ale o produktach komercyjnych już dawno zdążyliśmy zapomnieć. A tu niespodzianka – fachowcy z Avalon Hill wzięli ideę „Riska" na warsztat i tak ją przerobili, że w produkt końcowy trudno porównać z oryginałem.

Akcja gry ma miejsce w czasach starożytnych, powiem więcej – przedrzymskich. Kilka narodów zamieszkałych w basenie Morza Śródziemnego walczy ze sobą o możliwość rozwoju. Nie pomyliłem się. Nie walczą jak w innych grach (nawet „Risku") tylko po to, by najechać przeciwnika, pokonać jego armię, wybić kobiety, zgwałcić starców, uprowadzić bydło, trzodę chlewną, zabrać, co się da, a co się nie da spalić. Tu, jak sam tytuł gry wskazuje, mamy do czynienia z cywilizacjami zaawansowanymi, które rozumieją potrzebę istnienia sąsiadów choćby po to, by podesłać im zarazę.

Ważące ozdobniki

Mamy więc na początku jedno terytorium, z którego wyruszamy niewielką armijką zajmując kolejne tereny. Mając już teren można zacząć budowę miast. Te dają nam towary o różnej wartości. Im więcej mamy miast, tym wartościowsze towary możemy otrzymać. Towary służą nam do dwóch rzeczy: handlu, na którym możemy się wzbogacić, i prac nad odkryciami służącymi rozwojowi cywilizacji (np. rolnictwo, architektura, prawo, mistycyzm). Każde odkrycie, prócz oczywistego ułatwienia nam różnych zadań daje kredyty na jakąś dziedzinę badań (dziedzin jest 5), dzięki czemu kolejne odkrycia przychodzą nam łatwiej.

Nie zawsze gra wygląda jednak tak spokojnie, jak ją tu opisałem. Zdarzają się najazdy przeciwników mające na celu zajęcie terytorium lub opóźnienie budowy miasta, a i towary, które otrzymujemy, też bywają trefne. Może nam się zdarzyć wojna domowa, rewolucja niewolników, powódź, trzęsienie ziemi, wybuch wulkanu i jeszcze parę innych klęsk żywiołowych czy społecznych. W niektórych przypadkach możemy odesłać te drobne niedogodności sąsiadom, dzięki czemu nas nieprzyjemności ominą, a sąsiadów wręcz przeciwnie (a chyba nie ma przyjemniejszego widoku niż pospieszna ewakuacja miast i jednostek wojskowych znajdujących się tuż za miedzą). Nawet jeśli nie uda się nam odsprzedać klęski żywiołowej wraz z innymi towarami, zawsze możemy wmieszać w nią państwa ościenne. Po podliczeniu własnych strat spowodowanych głodem czy epidemią mamy przywilej wskazania, które kraje i w jakim stopniu zostaną nią dotknięte. Są także klęski, na których korzystamy bezpośrednio: najazd barbarzyńców, podesłanie konia trojańskiego i wojna domowa. W pierwszym przypadku wskazujemy region, z którego barbarzyńcy rozpoczną pustoszyć państwo sąsiada (byle nie za blisko własnych granic, bo barbarzyńcom wszystko jedno, co pustoszą); w drugim pokazujemy miasto, gdzie podesłaliśmy konia trojańskiego i przejmujemy nad nim kontrolę; w trzecim otrzymujemy dowództwo nad częścią armii w państwie, któremu zafundowaliśmy wojnę.

Zabawiając się takimi i innymi rozrywkami towarzyskimi ciułamy z wolna punkty za wynalazki cywilizacyjne, by osiągnąć najwyższy z możliwych poziom rozwoju i wyjść z ery żelaza.

Jak nie pozostać neandertalczykiem

1. Oferty wyjątkowo atrakcyjne w 99% przypadków zawierają kukułcze jajo w postaci karty oznaczającej jakąś klęskę. Nie należy ich przyjmować. Jeśli już kupujesz towary w fazie ich przydzielania, staraj się kupować z tych kategoriach, w których masz oba towary (np. masz z kategorii 5 i wino, i ubrania – kupując coś z niej zawsze tak trafisz, że podwoisz wartość któregoś z nich).

2. Opłaca się dać towar o większej wartości za towary mniej cenne, ale takie, które mamy już na składzie. Kilka jednostek jednego towaru kumuluje swą wartość, a i pozostałe państwa chętniej zamienią mało warte (dla nich) rzeczy na coś wartościowego (ale nie dla nas).

3. Buduj parę miast na zapleczu, gdzieś gdzie nie mają dostępu wrogie armie. W ten sposób w wypadku klęsk będziesz mógł je spokojnie zburzyć, a potem szybko odbudować.

Czy wybrać się w starożytność?

Odpowiedź jest dość prosta – tak. Nie dlatego, że gra ma efektowną grafikę, bo oprócz trybu SVGA nic w niej nie zachwyca (nawet filmiki ilustrujące klęski są dość cienkie), nie realizm, bo z założenia nie ma go tu ani grama, ani szybkość gry, której na komputerze 486 nie można nijak odczuć (szczególnie daje się we znaki budowanie statków przez komputerowych przeciwników). Jedną z ważnych przyczyn jest po raz pierwszy ustanowieniem celu gry przede wszystkim rozwoju własnej cywilizacji. Nawet w „Civilization", w której możliwe były 2 zakończenia, najpierw trzeba było skasować wszystkich przeciwników prócz jednego, słabego i małego i dopiero wyruszyć na podbój kosmosu odkrywając po drodze masę rzeczy. Tu odkrywanie jest celem, a wojna służy tylko ochronie przed natrętctwem innych.

Prócz zasługującej na pochwałę, choć przecież nieskomplikowanej, warstwy fabularnej, dobrą stroną wydaje się mimo wszystko nie zagubienie zalet oryginału. Przy wszystkich rozwinięciach i obudowaniach, czyniących przecież grę znacznie przyjemniejszą, pozostała w „Advanced Civilization" ta prostota reguł, która była atutem „Riska". Nie wszystko jest na pierwszy rzut oka oczywiste, na co zwrócił uwagę choćby Rooshkeen, ale po chwili oswojenia gra wciąga. A o to przecież chodzi!

Sir Haszak

Producent: US Gold/Avalon Hill
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: Mirage
Komputery, na których chadza: PC, CD-ROM

1 Advanced Civilization
2 Sim Town
3 Motor City

Sim Town

Firma Maxis najwyraźniej doszła do wniosku, że zanim starzy miłośnicy serii Simów zdążą umrzeć należy wykształcić kolejne pokolenie. Oczywiście nie ma lepszego programu do nauki Sima jak Sim.

„Sim Towen" to prosta symulacja miasta stworzona dla kilkulatków i młodszych nastolatków. Czysta gra miesza się tu edukacją, ponieważ obok rozbudowy miasta mamy silny wątek ekologiczny.

Grę maksymalnie uproszczono, aby nie sprawiała trudności młodym zwolennikom symulacji. Nie trzeba się troszczyć pieniądze, służby miejskie odpowiedzialne za utrzymanie dróg, straż pożarną, policję. Mamy za to pokaźny wybór budynków mieszkaniowych, biurowych, rozrywkowych, komunalnych, klombów i drzewek. Można z powodzeniem wybudować w parku piaskownicę, jeziorko, czy skocznię do skakania na łyżworolkach czy skateboardzie. W porównaniu do „Sim City 2000", poważnej symulacji, w „Sim Town" znalazło się miejsce na projektowanie w trochę mniejszej skali, a zarazem na wznoszenie rzeczy ważnych z punktu widzenia dzieci. Poza tym projektowanie małego miasteczka pozwala postawić budynek o określonym wyglądzie w miejscu, które nam pasuje, podczas gdy „Sim City 2000" definiowało się tylko obszar, na którym miały stanąć domy mieszkalne, biura czy fabryki, a wygląd budowli zależał nie od nas, ale od inwestorów.

Tak w jednej jak i w drugiej grze celem jest zadowolenie mieszkańców. Trzeba dbać o równowagę między liczbą mieszkań a liczbą miejsc pracy. Niezwykle ważna jest także czystość środowiska naturalnego w okolicach miasta. O sytuacji w mieście dowiedzieć się można pytając jego mieszkańców. Zawsze szczerze odpowiedzą, co ich boli lub cieszy. O czystości środowiska wypowiadają się także eksperci. Co miesiąc dostajemy jeden kredyt, który w zależności od opinii ekspertów przeznaczamy na oczyszczenie powietrza, spiętrzenie wody pitnej, zasadzenie lasów niezbędnych do budowy, obsianie pól, które wyżywią mieszkańców miasteczka.

„Sim Town" wydaje się całkiem dobrą propozycją dla maluchów (od około 7 lat) opętanych manią „Mortal Kombat". Sporo zabawy, animowane postacie mieszkańców, którym możemy zmieniać wszystko od wyglądu i imienia począwszy, na upodobaniach skończywszy, bardzo prosta obsługa, nie wymagająca praktycznie korzystania z instrukcji – to wszystko przemawia za kupnem „Sim City" w wersji junior. A wady? Gra jest zbyt prosta, by je znaleźć.

Sir Haszak

Producent: Maxis
Sprzedaje:
Digital Multimedia Group
Komputery, na których chadza: PC, CD-ROM,

MOTOR CITY

Były takie piękne czasy, kiedy samochód był tylko nieco szybszy od roweru, a i tak uważano go za pojazd szkodliwy dla zdrowia i życia (np. krowy się przestaną cielić).

W tychże pionierskich czasach (a nawet trochę wcześniej) otrzymujesz nieco kasy i rozkręcasz interes motoryzacyjny, starając się podbić ten nowy, dynamicznie rozwijający się rynek. Możesz zatrudniać robotników wykwalifikowanych i niewykwalifikowanych, inżynierów, projektujących nowe części do pojazdów, zamawiać gotowe części u konkurentów i z nich składać własne samochody. W miarę postępu technicznego doskonalisz sposoby produkcji (produkcja ręczna, półautomatyczna itp), zwiększając przy tym wydajność. Produkcję możesz zwiększyć także budując więcej hal i zatrudniając większą liczbę robotników lub, chcąc uniknąć dodatkowych kosztów, zwiększając tylko tempo pracy. Ten ostatni sposób grozi strajkiem pracowników.

W programie mamy właściwie wszystko, czego można oczekiwać od symulacji fabyki samochodów: rozbudowę zakładu przez stawianie coraz większych pomieszczeń fabrycznych i magazynowych, otwieranie filii w różnych miastyach Europy, przyjmowanie zamówień i konieczność szybkiego ich realizowania, kampanie reklamowe, walka z konkurencją, ale i współpraca z nią, konstruowanie aut w 3 kategoriach (małe, zwykłe i luksusowe), z kilkunastoma typami silników oraz 3 nadwozi (do tego wszystkie co jakiś czas są ulepszane).

Ale twórcy wyszli poza wątek czysto ekonomiczny. Jednym ze sposobów zarabiania pieniędzy są bowiem wygrane w wyścigach samochodowych. Uczestniczymy w nich jadąc w wyprodukowanym przez siebie pojeździe. Wierność symulacji jazdy nie dorównuje wprawdzie „The Need for Speed", ale wystarczy by sprawić radość miłośnikom symulatorów i zdenerwować zwolenników statycznych gier strategicznych.

Pod względem oprawy muzyczno-graficznej „Motor City" nie prezentuje się specjalnie okazale. Grafikę 320x200 można by przełknąć, gdyby nie naprawdę paskudny plan fabryki. Efekty dźwiękowe są również takie sobie.

Niemniej tym, którzy lubią nielatwe wyzwania, gra powinna się spodobać. Wygrać w nią bowiem trudno, ale to już chyba taka uroda gier o motoryzacji („Detroit" zachowywało się tak samo). Można się zawsze pocieszyć, że pod Stalingradem było trudniej.

Sir Haszak

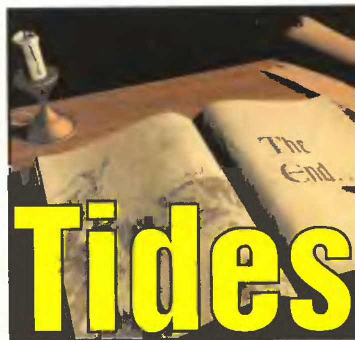
Rok wydania: 1995
Komputery, na których chadza: 486 DX

Jest taktycznie

Zwiad elfów zatrzymał się na chwilę. Zza rzadkiego lasku dobiegło go głośne bekanie. Nie takie, jakie wydają z siebie nadepnięte crittersy pasące się to tu, to tam. Owe donośne, głębokie, beknięcie wydobyte z głębi trzewi mogło być jedynie wynikiem gwałtownego odgazowania lekko skacowanego Grunta, znudzonego służbą wartowniczą. Elfy ostrożnie zaczęły zbliżać się do miejsca, skąd dobiegł głos, by przyrzadzić danie, którego nie tknie nawet żuk-gnojarz – Grunt faszerowany strzałami.

W sześć lat po ostatniej wojnie, która rozegrała się w ramach „Warcrafta" orki i ludzie znów skrzyżowali oręż, ku uciesze licznych graczy. Ci po raz kolejny będą mogli wpłynąć na losy walk. Szmat warcraftowego czasu, który można przeliczyć na z górą jeden rok naszego zaowaocował znaczącymi zmianami, które dodały rumieńców konfliktowi toczonemu tym razem między The Alliance of Lordaeron, w którym swe siły połączyli ludzie, gnomy, krasnoludy i elfy, a Orcish Ascension złożonym z orków, trolli, ogrów i goblinów.





Rozrost formy i treści

Trzeba powiedzieć uczciwie, że programiści Blizzarda nie przespali czasu, jaki upłynął od wydania poprzedniej części gry. Nowy „Warcraft" bardzo się zmienił i rodzaju misji, i oferowanych oddziałów, którymi możemy kierować, i pod względem szaty graficznej oraz interfejsu gry.

Akcja kolejnych scenariuszy przestała sprowadzać się do wytropienia przeciwnika w przeciwległym narożniku planszy i wykończeniu go, przerywanego błądzeniem po labiryntach w celu ocalenia jakiegoś rannego osobnika. Walka przeniosła się na wodę i w powietrze, a misje są już nieco bardziej zawiłe. W niektórych wypadkach nie tylko nie trzeba, ale nawet nie da się zniszczyć wszystkiego i wszystkich. Częściej niż w pierwszym „Warcrafcie" musimy kogoś przetransportować kogoś do kręgu mocy, zniszczyć konkretne instalacje czy przyjść z pomocą sprzymierzonemu plemieniu. Daje się zauważyć podział niektórych scenariuszy na wyraźne etapy. W jednym np. należało zrobić desant morski, rozbić obronę wroga na jednym z brzegów cieśniny likwidując jednocześnie niszczyciele blokujące szlak wodny, pchnąć transportowiec przez cieśninę w celu zaokrętowania ważnego wojownika, przepłynąć z nim z powrotem (w obie strony pod ogniem dział bijących z drugiego brzegu), stoczyć bitwę morską, przeprowadzić desant na jeden z brzegów kolejnego przesmyku, przemknąć się transportowcem między salwami serwowanymi z drugiego brzegu, by w końcu dotrzeć do celu. Skala komplikacji nie spotykana w poprzedniej grze.

Urozmaicił się także arsenał, którym dysponujemy. Doszły jednostki nawodne, podwodne, powietrzne, ale i nowe lądowe (kras-





noludy/gobliny-samobójcy, wysadzający wszystko, co wskażemy). Jednak nawet stare typy oddziałów poprawiono. Nie można już dwukrotnie ulepszyć łuczników, by stali się oni zabójczą bronią, dobrą na wszystko. Teraz pojawiły się silniejsze typy oddziałów, czyniące z łuczników (rzucaczy toporów u orków) średnio użyteczną broń w dalszych scenariuszach. Poza tym by wytrenować łucznika tak silnego jak w części pierwszej, potrzeba teraz 6 bardzo kosztownych ulepszeń. Pozostałe oddziały też nie tak łatwo doprowadzić do najwyższego poziomu wytrenowania.

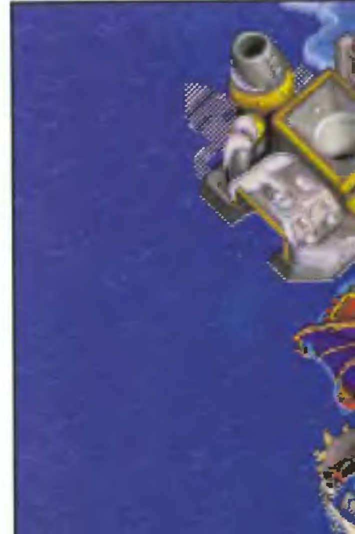
Zmienił się nieco podział czarów. Klerycy zniknęli. Ich kompetencje częściowo przejęli paladyni (ulepszeni rycerze), mogący teraz rzucać czary. Magowie dysponują silniejszymi czarami. Nie zmieniła się zasada, że praktycznie każdemu rodzajowi oddziału u ludzi odpowiada typ oddziału orków.

Wraz z nowymi oddziałami pojawiły się nowe budynki. Przede wszystkim chodzi tu o port, rafinerię, odlewnię i platformy wiertnicze, gdzie wydobywa się nowy surowiec – ropę naftową (w wersji beta można było gromadzić również żelazo znajdujące się w górach; pomysł ten w wersji ostatecznej zarzucono). Town Hall (Great Hall u orków) możemy teraz rozbudowywać, co daje możliwość wznoszenia coraz bardziej zaawansowanych konstrukcji i pozwala zwiększyć o 10-20% złoto wytopione z wydobytego w kopalniach kruszcu (podobnie rośnie nam produkcja drewna po postawieniu tartaku i ropy po wybudowaniu rafinerii). Zabezpieczeniu naszych miast służą wieże wartownicze w 3 sortach. Zrezygnowano natomiast z murów, które można stawiać jedynie grając w parę osób po sieci, przez modem lub po kablu RS.

Oprawa gry również zyskała nowe oblicze. Przede wszystkim grafika została wykonana w trybie SVGA, więc zarówno budynki, jak i jednostki prezentują się doskonale. Do tego dochodzi świetna muzyka, odgłosy bitwy, ściszające się, gdy oddalamy się od jej miejsca i głosy, jakimi zwracają się do Ciebie podwładni, gdy ich wskażesz. Prawdziwą zabawę ma się dopiero w momencie zlecenia jednostce patrolu, a później nękania jej klikaniem myszy. Zacznie ona albo filozoficzne rozważania na temat sytuacji ogólnej, albo poprosi Cię, byś się od niej odczepił, albo zacznie bekać, wymiotować itp.

Ogólny wystrój ekranu nie zmienił się, zwiększyła się za to liczba scenerii, w których rozgrywa się walka (krajobraz zimowy, pustynny i letni), nie wpływających na ruch i walkę oddziałów (prócz tego, że można chodzić zamarzniętymi rzekami).

W grze zmienił się interfejs użytkownika. Prawy klawisz myszy pozwala na wydawanie szybkich poleceń jednostkom – jeśli wskażemy chłopa i klikniemy prawym klawiszem myszy na palącym się budynku – zacznie go naprawiać, jeśli na lesie – zacznie rąbać drzewo itp. Pozwala to wygodnie obsługiwać nasze jednostki sięgając do bocznej listwy właściwie jedynie wtedy, gdy chcemy skorzystać



z czarów. Dla tych, którzy nie chcą zmieniać przyzwyczajeń, zachowano sposób obsługi „Warcrafta" pierwszego (do wyboru w opcjach). Wszystkim przyzwyczajonym do grupowania oddziałów z „Command & Conquer" zrzednie zapewne mina, bo takiej opcji program nie przewiduje, w związku z czym dowodzenie dużą armią bywa uciążliwe. Można za to zapisać pod klawiszami F2-F4 miejsca, do których chcemy mieć łatwy dostęp (kopalnia, własne miasto, miasto wroga itp.). Z opcji znanych z „C&C" znajdziemy natomiast „Fog of War", która podobnie jak tam limituje zasięg obserwacji mapy do pola widzenia własnych jednostek.

Jak nie będąc orkiem nie zarobić toporkiem, czyli garść rad, wskazówek i przemyśleń własnych nad taktyką i strategią

1. Obrona. Po odparciu przeciwnika nasze wojska mają tendencję do wszczynania pościgu, który zazwyczaj kończy się dla nich fatalnie (łamią szyk, podchodzą w okolice zgrupowań nieprzyjaciela, gdzie są wybijane).

Jeśli bronisz się przed większą liczbą oddziałów powietrznych, staraj się wejść między nie – prócz Ciebie będą ostrzeliwały siebie nawzajem.

Jeśli zostałeś zaatakowany możesz być prawie pewien, że następny atak przyjdzie z tego samego miejsca. Komputer bardzo łatwo się przyzwyczaja do swego planu bitwy.

2. Wieże. W początkowych scenariuszach (do około 9) nie opłaca się ich budować. Wystarczy bronić się wojskiem. Później opłaca się budować wieże armatnie (Cannon Tower), a gdy pojawią się bojowe jednostki latające – wartownie (Guard Tower).

3. Walka spod wody. Łodzi podwodnych nie opłaca się budować. Przeciwnik posiada zazwyczaj dobrze działający wywiad lotniczy, wykrywający natychmiast nasze jednostki podwodne. Do obrony przed atakiem z powietrza wystarczy duet samolot zwiadowczy-pancernik. Zalety sprzętu podwodnego widać w grze po sieci lub przy stosowaniu czaru Invisibility.

4. Walka z powietrza. Nie należy atakować dużymi zgrupowaniami powietrznych jednostek bojowych, gdyż same sobie szkodzą. Lepiej jak atakują pojedynczo lub po dwie jednostki. Jeśli chcesz użyć większego ich zgrupowania, musisz zadbać by atakowały z jednej strony.

5. Walki z wieżami. W pierwszych scenariuszach nie są one groźne (o ile w ogóle występują), bo spotykamy się tylko wieżami wartowniczymi. Później dobre są katapulty, aż do wynalezienia Demo Squad (Goblin Sappers), które dzięki swej szybkości potrafią dotrzeć do celu mimo licznych oddziałów przeciwnika broniących dostępu do wież. Gdy zacznie się magia, najlepiej stosować kombinację maga (likwidacja siły żywej) i balisty (katapulty), jako bardziej uniwersalnej (oddziały wybuchowe są jednorazowego użytku). Demo Squad będzie wtedy lepszy pod jednym względem – nie trzeba z nim ciągnąć całej armii, jak podczas eskortowania nieruchawej balisty.

6. Walka magią. Walcząc ludźmi i mając magów niezwykle skuteczny jest czar Polimorph, nie mający chyba odpowiednika u orków.

7. Generalnie o bitwie. We wszystkich bitwach należy zwolnić szybkość gry, gdyż komputer posługuje się jednostkami nad wyraz sprawnie. Chyba, że chcemy obudzić się z ręką w nocniku.

8. Zwiad. Rób rozpoznanie lądem i morzem tylko wtedy, gdy jesteś wystarczająco silny. Inaczej ściągniesz na siebie nieszczęście. Komputer lubuje się w długich pościgach, a jak raz zacznie atakować, robi to do momentu, kiedy dostanie porządnego łupnia.

9. Męczenie crittersów. Nie służy to niczemu konkretnemu – ot, poklikaj myszą na crittersie, a po jakimś czasie wybuchnie. Podbudowuje to psychicznie, gdy brakuje wymiernych sukcesów militarnych.

Krajobraz po bitwie

Wielce zachęcający obraz gry mąci głupota komputera, zwana szumnie sztuczną inteligencją (AI). Komputer atakuje schematycznie i zazwyczaj niewielkimi siłami, zazwyczaj z jednej strony, zazwyczaj jego wojska stoją biernie wyczekując naszego ataku. Coś przykrego. Bezsensem jest także niemożność zestrzelenia samolotu zwiadowczego przez latające jednostki bojowe. Nie najlepiej rozwiązanio kierowanie dużymi armiami (brak operowania grupami).

Na szczęście jest to równoważone z nawiązką lepszymi scenariuszami, dobrą grafiką i tworzącą nastrój muzyką. Podoba mi się bardzo wyraźne stopniowanie zawiłości misji od pierwszej, kiedy to trzeba wybudować farmy i prawie nic nas nie atakuje, po ostatnią, gdzie trzeba przeprowadzić desant połączony z atakiem, zlikwidować 3 wioski i Dark Portal (grając ludźmi). Sposób konstrukcji scenariuszy ma jeszcze jedną zaletę – praktycznie każdy rodzaj broni ma swój scenariusz, w którym wydaje się najskuteczniejszy. Dzięki temu mamy wrażenie, że każdy rodzaj broni jest ważny i potrzebny (np. wieża wartownicza jest słabsza od tej z działami, ale zaczyna być niezbędna w ostatnich misjach przy odpieraniu ataków z powietrza). Dzieje się tak dlatego, że wszystkie typy jednostek wprowadzane są stopniowo i przez około 10 scenariuszy czeka się na lotnictwo bojowe (smoki, gryfy).

Do zalet zaliczyłbym także regulowaną szybkość gry, dzięki czemu można przelecieć szybko nudne fragmenty (magazynowanie surowców itp.); wyrażenie sił witalnych żołnierzy nie tylko kreską, ale i liczbami, co wraz z podaniem siły ataku poszczególnych jednostek (określonych od minimum zniszczenia do maksimum – nie jest to wartość stała!) daje wyobrażenie o długości życia rannych w wypadku ataku; nie bez znaczenia jest realizm walki, czyli możliwość rażenia jednostek własnych. Na koniec należy dodać, że autorzy załączyli edytor scenariuszy, dzięki czemu można tworzyć własne misje. Radziłbym jednak korzystać z niego dopiero po skończeniu gotowych kampanii, inaczej gra wiele straci obdarta ze swej tajemniczości i zdolności sprawiania niespodzianek.

„Warcraft II" z pewnością jest produktem udanym. W porównaniu z poprzednikiem zmieniło się bardzo wiele, choć moim zdaniem zostało jeszcze to i owo do poprawienia. Mimo tego polecam gorąco. Jest w czym porzeźbić.

Sir Haszak

of Darkness





Producent:
Zablac Entertainment/Blizzard
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 145 zł
Komputery, na których pędzi:
486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM, General MIDI, Gravis; kompatybilny w Windows '95

FIFA Soccer '96





Minęły już dawno czasy, kiedy to kilkupikselowe figurki z „Sensible Soccer" były szczytem marzeń w symulatorach piłkarskich. Po czterech latach od wydania tamtej wspaniałej gry pojawiła się zupełnie nowa generacja programów, opartych z grubsza o podobną filozofię. Prócz „FIFA Soccer", produkcji EA, w tej samej konwencji została zrealizowana „Actua Soccer" zrobiona przez Gremlin Interactive, a już w marcu ma się pojawić „Le Football" Psygnosis.

Technika

Na ekranie miejsce kurdupli złożonych z kilku punktów zajęli duzi rysowani zawodnicy, których ruchy animowano na podstawie zdjęć robionych prawdziwym piłkarzom podczas padów, wybić piłki, biegu itd. Każdy z fotografowanych miał na sobie zaznaczonych kilkanaście punktów ważnych z punktu widzenia animacji. Później śledząc ruch poszczególnych punktów graficy tworzyli sekwencje ruchu.

Efektem jest bardzo realistyczny (jak na nasze czasy) sposób poruszania się piłkarzy po komputerowym boisku, które w „FIFA Soccer 96" nazywa się „Virtual Stadium". Spierałbym się czy jest to rzeczywiście wirtualny stadion, ale faktem jest, że wygląda najlepiej z tych, które dotąd widziałem.

Na boisku

Oczywiście nawet najlepiej wyglądający stadion nie zastąpi atmosfery wielkiego meczu, jaką tworzą zawodnicy na boisku, kibice na trybunach i komentator w telewizji. W „FIFA Soccer 96" mamy to wszystko zmiksowane i ładnie podane.

Zacznijmy od zawodników – w końcu oni są najważniejsi. Wyglądają naprawdę dobrze zwłaszcza w SVGA. Sterowanie nimi jest utrudnione w porównaniu do wcześniejszych produktów, bowiem mamy 3 rodzaje zagrań piłki: podanie po ziemi, podanie górą (dośrodkowanie) i strzał. Granie więc joyami z jedynie dwoma fire'ami, myszą czy nawet z klawiatury nie wydaje się rzeczą prostą. Ominąłem to wypożyczając od firmy PMC joystick Gravisa Pro – był świetny.

W odróżnieniu od innych symulacji piłkarskich zawodnicy w tej grze są inteligentni. Pisząc to mam na myśli zdolność gry bez naszej pomocy. Oznacza to, że możemy nie walczyć bezpośrednio o piłkę z przeciwnikiem, tylko wybrać sobie zawodnika nie zaangażowanego w walkę i poczekać aż piłkę odbierze zawodnik z naszej drużyny sterowany chwilowo przez komputer. W momencie przejęcia piłki przez takiego zawodnika automatycznie uzyskujemy nad nim kontrolę. Przydaje się to zwłaszcza początkującym graczom, ale skutkuje tylko wtedy, gdy w naszej drużynie są naprawdę dobrzy kopacze.

Strzelenie bramki też nie jest proste, zwłaszcza gdy mamy przed sobą obrońcę. W większości przypadków odbierze on piłkę naszemu zawodnikowi zanim ten machnie nogą. Dlatego opłaca się strzelać z daleka. Na 30-40 metrze aktywność obrońców jest stosunkowo niewielka. Podejście bliżej bramki opłaca się jedynie w przypadku posiadania dobrych zawodników.

Nowością jest możliwość planowania akcji po stałych fragmentach gry. Na ekranie możemy zobaczyć, jaka będzie przewidywana droga piłki po takim, a nie innym wykonaniu rzutu rożnego, wolnego czy wrzutu z autu. Jak to w życiu bywa planowana akcja nie zawsze dochodzi do skutku, ale strzelone w ten sposób bramki dają wiele satysfakcji.

Oprawa meczu wygląda nie mniej okazale niż akcje na boisku. Mamy wspaniale zrobione odgłosy publiczności, trąbki i inne dźwięki, które można usłyszeć na stadionie. Po każdej strzelonej bramce możemy obejrzeć wstawki filmowe z meczów (na oko z Mistrzostw Świata '94 w USA), zabawne (niekiedy) animacje, a w przypadku wyjątkowo urodziwych goli – powtórkę akcji widzianą z lotu ptaka. Każdy mecz jest komentowany na żywo (o ile mamy kartę dźwiękową) przez sprawozdawcę. Jest to typowy komentarz telewizyjny, niespieszny, akcentujący ważniejsze zdarzenia na boisku i dla gracza zaczynającego przygodę z „FIFA Soccer", naturalny. Wiadomo jednak, że kompakt z gumy nie jest i po pewnym czasie odkrywamy (?!) straszną prawdę, że sprawozdawca się powtarza!

Opcje i statystyki

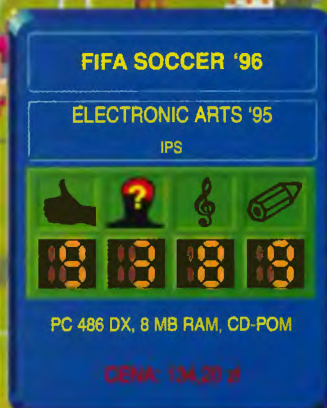
Liczba opcji w grze powinna zadowolić każdego gracza. Wszystkie rodzaje gier, kilkanaście lig do wyboru, przy czym prócz europejskich mamy do wyboru także ligę brazylijską czy malezyjską (ale polskiej brak, jest jedynie reprezentacja narodowa). Bardzo rozbudowane są opcje treningowe, gdzie można spokojnie potrenować każdy stały fragment gry.

Od strony statystycznej program prezentuje się niejednoznacznie. Statystyka w trakcie meczu wygląda bardzo dobrze. Zawarto w niej wszystkie najważniejsze rzeczy (proporcje czasu posiadania piłki, liczba oddanych strzałów, fauli, otrzymanych kartek itp.), choć w liczbie obronionych strzałów umieszczono też wszystkie te, które minęły bramkę i choćby dlatego nie zostały nawet dotknięte przez bramkarza. Niestety, tej statystyki nie można obejrzeć zaraz po skończeniu meczu! Tabele ligowe zawierają to, co zawierać powinny, ale już statystyki osiągnięć piłkarzy ograniczono do strzelonych bramek i otrzymanych kartek, a przecież w „NHL Hockey" udało im się rozdąć je do kolosalnych rozmiarów.

Bardzo dobrze prezentują się za to współczynniki opisujące zawodników. Jest ich tak dużo i są tak dokładne, że praktycznie ani razu z nich nie korzystałem (za szybko musiałem skończyć grę).

Ocena

Jeśli by oceniać „FIFA Soccer 96" w kategoriach symulatora piłki nożnej, miałby on ocenę co najwyżej średnią. Na boisku walki jest dużo, ale faule zdarzają się niezmiernie rzadko, a kartki pokazywane są z częstotliwością równą okresowi komety Halleya. Na plus można policzyć łapanie komputera w pułapki offside'owe. Nie podoba mi się za to zachowanie zawodników po strzeleniu bramki. Każdy z piłkarzy pada na boisko, udaje samoloty czy robi coś równie wytwornego. Widać, że autorzy czerpali z folkloru boisk południowoamerykańskich, gdzie takie zachowania się widuje.



Na szczęście mamy jeszcze wspaniałą grafikę, animację, wiele rzutów kamer (z których tak naprawdę używa się jednej czy dwóch) i znakomitą dynamikę gry, nie osiągana, przez superszybkie akcje (jak w „Sensible Soccer"), ale właśnie przez ruch kamery. Ta dynamika wymaga jednak przyzwyczajenia do niekonwencjonalnej obsługi i Pentium przy grze w SVGA, bowiem na 486 da się grać w tym trybie, ale obraz nieco skacze.

„FIFA Soccer" nie jest jeszcze symulatorem piłki nożnej w pełnym tego słowa znaczeniu (choć znacznie bliżej mu do tego miana niż poprzednim produkcjom tego gatunku), ale znakomicie dopracowaną piłką kopaną, o niebo lepszą od swej poprzedniej wersji z zeszłego roku. Program ten z pewnością można polecić każdemu miłośnikowi komputerowej piłki nożnej.

Sir Haszak



Aliens



Świat przyszłości, w którym niestrudzeni poszukiwacze nowych ziem, ludzie, podróżują w przestrzeni kosmicznej spotykając obce rasy z kosmosu, to populamy temat scenariuszy filmowych. Wśród nich znajdziemy lepsze i gorsze dzieła gatunku, jednak nie sposób nie wymienić tutaj serii filmów będących klasyką, dziełami kultowymi. Chodzi o serię „Aliens", a w szczególności drugą część pt.: „Obcy decydujące starcie". Można by długo zastanawiać się nad przyczyną tej popularności, ale nie czas i miejsce po temu. Fakty są takie, że na całym świecie żyje ogromna rzesza miłośników tego filmu, zrzeszona w różnego rodzaju klubach. Świat przedstawiony w filmach „Aliens", wyszedł z ekranu i pojawił się w komiksach, w książkach, w sklepach sprzedających cały asortyment wszelakiego rodzaju filmowych gadżetów i oczywiście w najbardziej nas interesującej dziedzinie rozrywki, jaką są gry komputerowe.

„Aliens" to kolejna gra nawiązująca do wspomnianego świata. O ile wcześniej wydawane oparte były, o któryś z filmów o Obcych, o tyle tym razem będziemy mieli okazję uczestniczyć w czymś nowym. Czy jednak tak jest w rzeczywistości? Aby odpowiedzieć na to pytanie, należałoby pokrótce przyjrzeć się scenariuszowi gry.

W roku 2157 statek kosmiczny USS Sheridan wraca na Ziemię. Czterech członków załogi jest zahibernowanych w specjalnych kapsułach. Statkiem steruje komputerowy system MOM. W 200 dniu podróży czujniki statku odebrały sygnał SOS dochodzący z planety B54-C. System komputerowy MOM w odpowiedzi „rozmroził" czterech członków załogi i przygotował odpowiednie dane potrzebne na zbadanie sprawy sygnału. Wiadomo, że na planecie znajduje się kolonia górnicza, zamieszkana przez około 40 ludzi. Zadaniem załogi będzie wylądowanie na planecie B54-C i zbadanie sprawy.

Scenariusz gry „Aliens" można by uznać za pewnego rodzaju kompilację scenariuszy: „Ósmy pasażer Nostromo" i „Obcy decydujące starcie". Motyw wysłania sygnału o pomoc oraz postać androida podobna do O'Connora przypominają pomysły z pierwszego filmu; opanowana przez Obcych kolonia do zbadania z drugiego filmu. Ci, którzy oglądali wszystkie trzy filmy o Obcych będą znajdować podobieństwa i może trochę kręcić nosem na konwencję, jednak odrzucając te przesądy znajdziemy w scenariuszu gry „Aliens", walory nowej i ciekawej fabuły.

Próbując przypisać grę do któregoś z gatunków, nazwałbym ją dobrą przygodówką. Dlaczego? Kierujemy poczynaniami dowódcy statku Henry Hericksenem. Na naszych barkach spoczywa dowodzenie statkiem, jak i wypełnienie misji. Oprócz tego nas pośrednio możemy wpływać na działania innych członków załogi poprzez wydawanie rozkazów lub nasze własne posunięcia. Całość sprowadzać się będzie do rozwiązywania kolejnych zadań, odnaleźć potrzebny przedmiot, zanieść go w odpowiednie miejsce, wymyślić sposób na otworzenie zablokowanych drzwi, itp. Na początku trzeba będzie przeprowadzić manewr lądowania na planecie, następnie wyjście ze statku, aby w końcu zabrać się za najbardziej emocjonujące, czyli eksplorację kolonii. Bierzemy udział w przygodzie, pewnego rodzaju tworzeniu opowieści o załodze USS Sheridan.

Rzeczą, za którą cenię tę grę, jest położenie nacisku na psychologiczne obrazy postaci. Każdy z członków załogi posiada własny charakter, słabe punkty, zdolności, wiedzę, stosunek do pozostałych, ale i do samej misji, itp. W ten sposób stworzono barwne tło grze, która w pewnym momencie przeradza się w walkę o utrzymanie załogi jako całości. Wszak tylko w ten sposób można wykonać misję w pełni. Dobrym pomysłem jest postać O'Connora, naukowca oczarowanego rasą Obcych. Studiuje ich obyczaje, budowę i wszystko co ich dotyczy. Nie do końca wiadomo, jaka jest jego rola w całym wydarzeniu – ukończenie gry wyjaśni i tę kwestię. Podobne historie można by opowiedzieć o każdym z załogi, ale o tym już w grze. Za stworzenie psychologii postaci w grze należą się autorom oklaski – brawo!

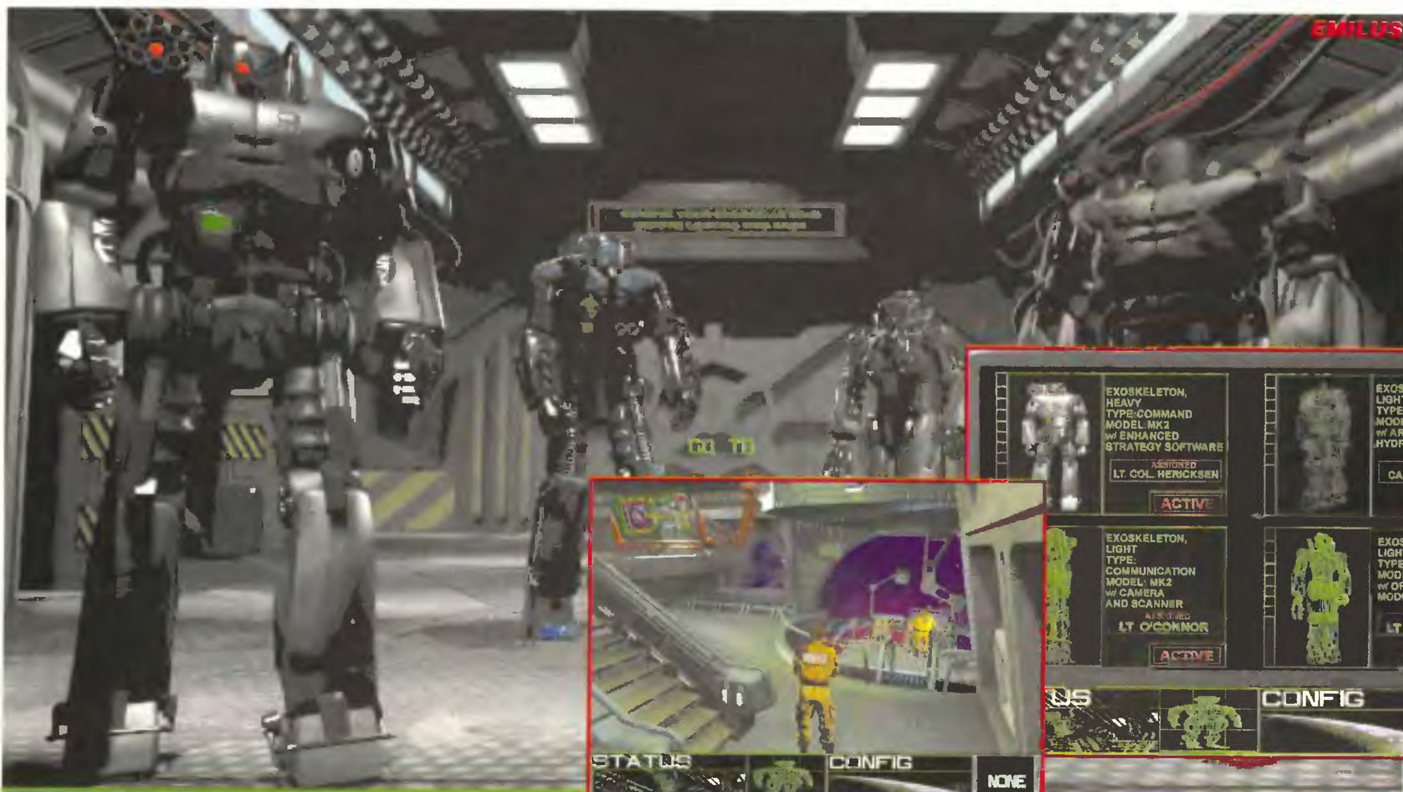
Graficznie gra w całości wykonana jest w konwencji komiksowej, w wysokiej rozdzielczości. Niewiele można zarzucić tej stronie gry, gdyż wykonano ją przyzwoicie. Jednak trochę zbyt statyczne plenery, w jakich rozgrywa się akcja mogą nużyć. Niepokojąca muzyka, która „wierci się" niczym embrion Obcego w jaju, dodaje kolorów grze i stwarza zamierzoną atmosferę grozy.

„Aliens" są przyzwoicie zrobioną przygodówką, o może trochę zbyt łatwym poziomie zagadek, sprowadzających się do odszukiwania i używania w odpowiednim miejscu przedmiotów. Udało się w niej zachować atmosferę napięcia, jednak chyba trochę kosztem ogólnej rozwlekłości akcji gry. Jeszcze raz podkreślić należy zastosowanie w grze – co jest rzadkie – psychologicznej strony postaci, dzięki czemu zyskano na narracji historii współopowiadanej przez grającego.

Tak jak wspomniałem wyżej, właściwa zabawa zaczyna się po wyjściu ze statku i zagłębieniu się w mroczne korytarze bazy. Zanim jednak tam dotrzemy, trzeba będzie wylądować. Oto sposób jak tego dokonać.

Rozpoczynasz w głównym pomieszczeniu statku. Na dole znajduje się MOM, gdzie odblokujesz zamknięte drzwi (klawisz „ON" na pulpicie). Ze swojego pokoju (czwarte drzwi), zabierz CD-RAW i kartę. Wróć do MOM i połącz się z nim (użyj ekranu). Wybierając opcje: SHIP STATUS i następnie SENSORS, będziesz mógł zgrać dane potrzebne do lądowania. Nagrany kompakt zanieś kapitanowi. W ten sposób wylądujemy w bazie.

Zanim opuścisz statek zaopatrz wszystkich w posiłki. Zieloną kartę do windy musisz wyciągnąć od Lory (pierwsze drzwi). Podczas rozmowy wybierz opcje: ostatnią, a następnie pierwszą. Windą zjedź na dół. Używając panelu na prawo wydobądź broń. Pójdź do zbrojowni i używając kolejnego panelu otworzysz skrzynię z bronią – przypnij broń do ręki. Skieruj się teraz do wyjścia ze statku – reszta załogi się dołączy. Drzwiami z napisem „WARNING", wyjdziesz na zewnątrz, uprzednio zakładając exosceletony. Od tej pory zaczyna się właściwa zabawa, której życzy



CO JEST GRANE?

PLAY-BOX '96

SPODEK - KATOWICE
1-3 MARCA 1996
GODZINA 10-17

III OGÓLNOPOLSKIE TARGI GIER KOMPUTEROWYCH I TV
PROGRAMY EDUKACYJNE

ORAZ

VIDEO, FONOGRAFIA, INSTRUMENTY MUZYCZNE,
ROZGŁOŚNIE RADIOWE

W PROGRAMIE:

- ☆ SPECJALNE PREMIERY FESTIWALOWE
- ☆ PREZENTACJA I EKSPOZYCJA OFERTY
- ☆ SPOTKANIA BRANŻOWE
- ☆ PROMOCYJNA SPRZEDAŻ KASET AUDIO, VIDEO, GIER KOMPUTEROWYCH I TV
- ☆ DOROCZNE WYRÓŻNIENIA I UROCZYSTA GALA
- ☆ ŚWIETNE INTERESY
- ☆ NIESPODZIANKI DLA ZWIEDZAJĄCYCH

ZAPRASZAMY DO UDZAŁU PRODUCENTÓW,
DYSTRYBUTORÓW, DEALERÓW I ZWIEDZAJĄCYCH

WSZYSTKIE INFORMACJE DOTYCZĄCE UCZESTNICTWA
MOŻNA UZYSKAĆ U ORGANIZATORA:



FULLMAX
02-676 WARSZAWA
UL. POSTĘPU 12
TEL./FAX (0-22) 43-18-41 TEL. 43-12-81 W. 275

I WSZYSKO GRA!





Już na pierwszy rzut oka, „Abuse" nie jest zwykłą shareware'ową platformówką. Pełna jęków, posapywań i westchnień dobiegających z ciemności, w ciągu kwadransa potrafi wytworzyć napięcie dorównujące akcji „Ósmego Pasażera Nostromo". Roztaczana przez nią aura niesamowitości, potęgowana jest przez pojawiające się z wrzaskiem stwory – do złudzenia przypominające „Obcych", których mieliśmy sposobność oglądać na ekranie. Chitynowe pancerze, robacze, obrzydliwe nogi i ogromne, połyskujące w blasku upiornego światła, głowy.

„Abuse" można nazwać dwuwymiarowym „Doomem", choć atmosfera gry, przypomniała mi raczej prehistoryczne już chyba zmagania z „Saboteurem" (Durell Soft.) na 8-bitowego Spectruma. Oczywiście animacja postaci zrobiona jest bez porównania lepiej, jednak ogólna koncepcja postaci poruszającej się samotnie po tajemniczych korytarzach i atakowanej niespodziewanie zza węgła, jest podobna, a w każdym razie wytwarza identyczny nastrój.

Akcja „Abuse" rozgrywa się w niezbyt odległej przyszłości. Nazywasz się Nick Vrenna i robaczkujesz sobie w świecie roku 2021, pełnym owadopodobnych Obcych (w tym klimacie był jeszcze „Dan Dare"...), zaś Twoja misja polega na ich wyeliminowaniu i odzyskaniu kontroli nad światem, w którym na chodniku można potknąć się o ociekający śluzem kokon.

Do tego celu posłużą Ci rozmaite środki. Ściślej mówiąc – jest ich osiem (jak w „Doomie"). Najbardziej przypadł mi do gustu miotacz płomieni, który wprawia gracza w szampański humor, zaś z Obcych, znajdujących się po drugiej stronie dyszy, robi piękne skwarki. Podczas gry najlepiej poprosić mamę, żeby usmażyła kilka schabowych, co z pewnością – wywierając wpływ na receptory węchowe – jeszcze wyżej podniesie poziom atrakcyjności gry.

Arsenał, w skład którego wchodzą między innymi rozmaite granatniki i inne rozrzutniki materiałów wybuchowych, nie będzie często wystarczającym argumentem przeciwko tabunom niezdyscyplinowanych potworków. Pełzające po ścianach, latające, niewidzialne i te wyekwipowane w nowoczesną broń pancerną stworki, wielokrotnie trzeba pokonywać siłą twórczego umysłu – choć oczywiście nie liczcie na bliskie pokrewieństwo „Abuse" z „Lemmingami".

Kierowanie postacią odbywa się w sposób dość ciekawy. Autorzy zadbali o nowoczesność i zaproponowali kompilację sterowania za pomocą klawiatury i myszki. Klawiszami obsługujemy dolną część ciała Nicka, zaś myszką celownik jego śmiercionośnej broni. Nie jest to rozwiązanie rewolucyjne – widziałem je już w kilku grach 3D, pozwala jednak na kilka ciekawych manewrów, bez których ukończenie wielu poziomów byłoby chyba niemożliwe. Przykładem tego jest taktyka partyzancka, która polega na zwabieniu hordy śliniących się Obcych, a następnie taktycznym odwrocie „w stronę przeciwpołożną" i sianie do ścigających w biegu. Jest to trochę bezsensowne z drugiej strony, gdyż chyba żaden człowiek, po obróceniu jego tułowia o 180 stopni, nie będzie w stanie rozwinąć większej prędkości niż średnio zagłodzony pancernik.

Warto w tym miejscu wspomnieć szerzej o przeciwnikach, czy raczej ich psychologii stada. Nie wiadomo, czy można to położyć na karb wrodzonej niskiej inteligencji przybyszy z innych planet, czy też może obarczyć tym brak pomysłów autorów „Abuse", dość, że potworki są po prostu imbecylami do n-tej potęgi. Często nie potrafią zeskoczyć na platformę umieszczoną niżej, jeśli gracz stanie dokładnie pod nimi – tworząc jakby linię pionową. Robaczki są tak podniecone niewielką odległością dzielącą je od ofiary, że po prostu kręcą się bezradnie, zamiast przejść „kilkadziesiąt pixeli" w lewo lub w prawo, aby nasycić swoje żądze.

Generalnie jednak gra pod wieloma względami jest bliska ideałom: grafika niemal doskonała, przejrzysta i precyzyjna, zaś drobne nawet animacje w znaczący sposób podnoszą ogólny obraz „Abuse" (wystrzelone rakiety zostawiają za sobą pióropusz dymu, glanowani Obcy z chrzęstem rozpadają się w deszcz kości i mięsa). W połączeniu z wyśmienicie dobranymi efektami dźwiękowymi, powstało coś unikalnego – coś co może kojarzyć się z grą trójwymiarową, której celowo pozbawiono trzeciego wymiaru, aby dać odpocząć graczom zmęczonym ciągłymi „Deathmatchami".

Messayah











Fighter Wing



Są różne symulatory lotu – mniej lub bardziej udane. Czasem jest tak, że gra jest zupełnie do niczego, czasem jest świetna od początku do końca, a czasem jest miejscami świetna a miejscami beznadziejna. Oczywiście wszyscy chcielibyśmy mieć do czynienia wyłącznie z grami doskonałymi od A do Z, ale nie oszukujmy się – nie ma na co liczyć. Dlatego też należy się w pierwszym rzędzie cieszyć z tego, co się udało, spuszczając zasłonę milczenia na pozostałe elementy układanki...

„Fighter Wing" to symulator, z którym mieli do czynienia wszyscy uczestnicy drugiego dnia naszych Mistrzostw Polski. Wybraliśmy go na tę okazję z jednego, niezwykle istotnego powodu – jest to jak na razie jedyny symulator lotniczy sprzedawany legalnie w Polsce, działający w sieci. Większość pozostałych pozwala w najlepszym wypadku na pojedynki jeden na jednego, za pośrednictwem kabelka szeregowego RS. Pod tym względem „Fighter Wing" pozostawia całą konkurencję w polu, jako że grać można w szesnaście osób na raz, dzieląc się na wzajemnie zwalczające się zespoły lub też wykonując wspólnie określone misje. (Właściwie są już dwa inne symulatory lotnicze pozwalające na łączenie się w sieci, jeden to „Comanche vs Werevolf", drugi to „Apache Longbow" – oba symulują śmigłowce, o ile „Comanche" uznamy za symulator).

Przyznam, choć z bólem, że możliwość lotu w kilka osób to jedyna cecha wyróżniająca „Fighter Winga" pozytywnie spośród innych symulatorów. Ani graficznie, ani dźwiękowo, ani wreszcie jako symulator, gra nie zrobiła na mnie zbyt dobrego wrażenia.

Grafika jaka jest widać na screenach – do rysowania powierzchni ziemi używane są raptem trzy czy cztery kolory, co bynajmniej nie wpływa pozytywnie na jej plastyczność; chmury na niebie składają się z kwadracików albo prostokącików, co sprawia bardzo sztuczne wrażenie, a środek kabiny niezależnie od rozdzielczości w jakiej się gra (maksimum 800 na 600) zawsze wygląda tak samo; choć aż prosi się, by w wyższych rozdzielczościach poprawić wygląd zegarów. Jako dodatkowe byki wymienić trzeba kolory używane na HUD-zie (jasnozielony, na tle chmur absolutnie niewidoczny) i utratę widoczności przy przechodzeniu przez chmury – że znika widok poza kabiną, to rozumiem, ale dlaczego nie widać również nic w ŚRODKU kabiny (myśliwiec w wersji cabrio)?



Dźwięki są dosyć skromne, więc i trudno je ocenić. Ścieżka dźwiękowa – nie byłaby zła, gdyby była choć trochę dłuższa. Trzy różne melodyjki po kilkunastu minutach grania doprowadzają do rozpaczy w końcu ile można słuchać tych samych motywów.

Na koniec zostawiłem sobie dwie rzeczy – jakość symulacji i grywalność. Większość zjawisk z jakimi można się spotkać w powietrzu została jakoś zasymulowana – ale właśnie na tym „jakoś" polega problem. Powietrze jest zawsze w bezruchu, nie ma wiatru, chmury zawsze wyglądają tak samo, układając się cienką warstwą na wysokości około 6000 metrów, samoloty podczas zakręcania zachowują się tak, jakby szły po szynach – mniej więcej ten sam poziom symulacji był już w „Retaliatorze", którego dawno wszyscy jednogłośnie uznaliśmy za strzelankę na motywach samolotowych.

Wszystko to razem powoduje, że „Fighter Wing" nie wzbudził mojego zachwytu. Niby jest w nim wszystko, co być powinno – filmiki ilustrujące różne zdarzenia podczas akcji, kilkanaście misji do wyboru, kilka samolotów jakimi można latać (zarówno radzieckich jak i amerykańskich), możliwość wyboru uzbrojenia przed misją, rakiety, działka, cele, paliwo, dopalacze, radary, ECM, flary, folia, no wszystko – ale nie dopracowane, nie dorobione i w efekcie gra jest co najwyżej taka sobie.

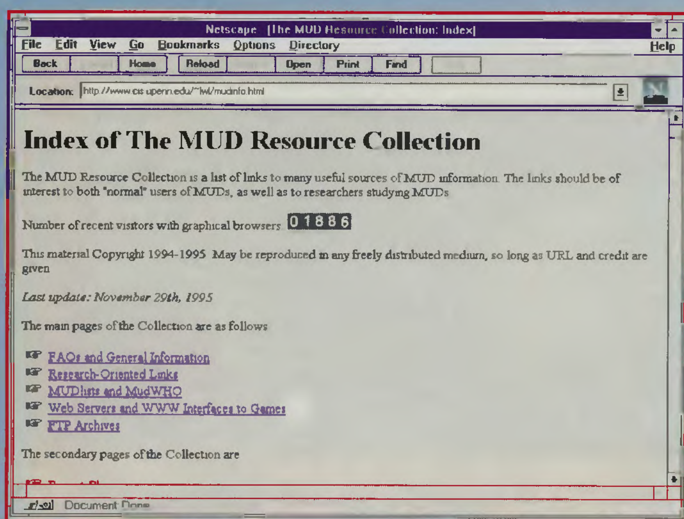
Podsumowując – jeżeli szukacie symulatora do latania w pojedynkę, „Fighter Winga" Wam odradzam. Nie wskazując żadnego konkretnego tytułu zaręczam, że można w tej chwili znaleźć w sklepach kilka znacznie lepszych programów. Jeżeli natomiast szukacie czegoś, co pozwoli dobrać się w kilka osób i powalczyć między sobą, „Fighter Wing" nie ma w tej chwili żadnej sensownej konkurencji. I tym mniej lub bardziej optymistycznym akcentem kończę, szykując się do kolejnej próby rozwalenia wszystkich MiG-ów przeszkadzających w zrobieniu kilku głupich zdjęć.

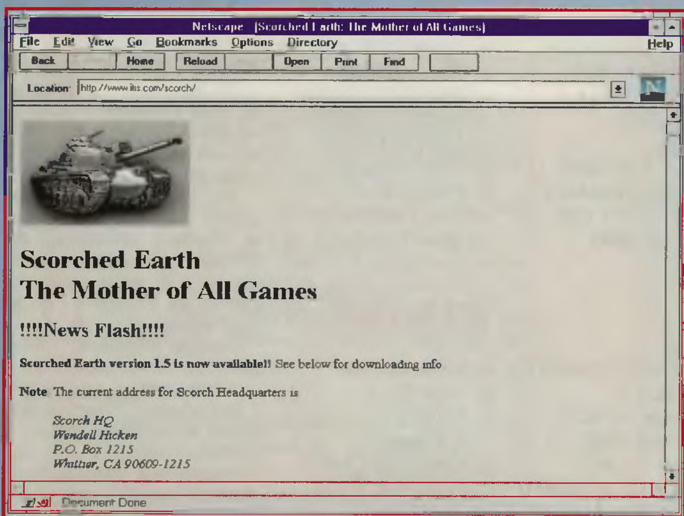
Robaquez

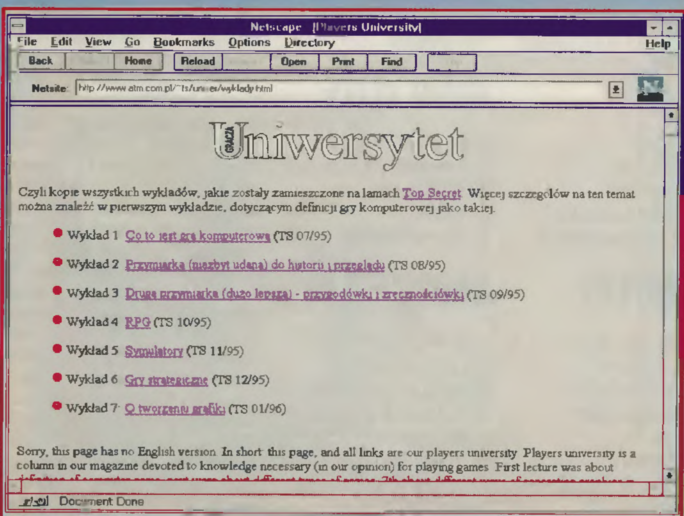




Gracza kącik internetowy







MUD – Multiple User Dungeon – to gra, która podbiła Internet lat osiemdziesiątych. Choć od początku do końca oparta o interfejs tekstowy (czytaj: wszystkie komendy i polecenia oraz odpowiedzi należy wpisywać z klawiatury lub czytać na ekranie) została nazwana prekursorem wirtualnej rzeczywistości i zdobyła wielu wielbicieli. Teraz, w epoce multimediów, gier zajmujących gigabajty, cała ta zabawa może już nie robić wrażenia, lecz nadal ma wielu fanów. Co więc w niej jest takiego wspaniałego, co sprawia, że nadal jest używana i że jej popularność nie spadła?

Zalet takich jest co najmniej kilka. Po pierwsze, w grze tej może brać udział nieograniczona prawie ilość osób, 'zaludniając' w ten sposób drugą rzeczywistość. Po drugie – podłączyć się można do niezwykłej liczby 'światów' – każdy serwer oferujący MUD'a ma stworzone własne uniwersum. Są więc dostępne światy oparte o konwencje fantasy, cyberpunka, hard SF – słowem wszystko, czego dusza zapragnie.

Sama gra przypomina skrzyżowanie tekstówki (bez grafiki) i role – play'ów. Zasady są proste – dotrzeć jak najdalej, zwiedzić jak najwięcej i wyrżnąć wszystkie potwory, jakie się da. Im więcej potworów zaliczysz, na tym wyższy poziom awansuje twoja postać i tym wyższe ma współczynniki.

Istnieje także inny rodzaj MUD'a - Tiny MUD, w którym rozgrywka przypomina bardziej rozmowę na IRC'u - tu łatwiej poznaje się nowych przyjaciół, żartuje, rozmawia na nie zawsze mądre tematy.

W zasadzie najpopularniejszym polskim MUD'em jest 'Studnia dusz' ruby.poz.edu.pl:4000 (do połączenia się potrzebny jest Telnet i za jego pośrednictwem odbywa się rozgrywka).

Listę zagranicznych MUD'ów uzyskać można pisząc do mudlist@merlyn.punk.net z SUBSCRIBE jako tytułem. Jedną z najbardziej popularnych kolekcji tych gier w WWW jest http://www.cis.upenn.edu/~lwl/mudinfo.html. MUD FAQ znaleźć można w usenecie w grupach dyskusyjnych: rec.games.mud.announce i rec.games.mud.misc.

Zapraszam do MUD-owania, a na koniec proponuję dwa ciekawe adresy kompletnie nie dotyczące tematu.

Happy MUDing!

Matheus

Scorch: The Mother of All Games

http://tower.itis.com/scorch/

Scorch to gra – legenda i zna ją chyba każdy. Jej oficjalny Home Page nie jest wprawdzie bardzo interesujący, ale autorzy zapowiadają, że to się wkrótce zmieni. Właściwie zawiera dwie rzeczy – Scorch FAQ i przygotowaną do download'u najnowszą wersję tej gry noszącą numer 1.50 (zawierającą digitalizowane zdjęcia gór i nowe bronie).

ftp.cdrom.com

Ten Site jest duży. Ściśle mówiąc, jak chwalą się jego autorzy, chodzi na Pentiumie z 52GB (!) twardego zapchanego danymi. Gry to niewielki ulamek tej liczby, ale i tak jest ich tu naprawdę sporo. Na uwagę zasługuje katalog poświęcony DOOMowi, Hereticowi i innym produktom idsoftware /.2/idgames/ no i samym grom /.2/games/

Korzystając z okazji napiszę kilka słów o naszej stronie www **(http://www.atm.com.pl/~ts)**. W tej chwili składa się ona z kilku niezależnych od siebie części. Jedna to po prostu garść informacji o nas – kto co robi w redakcji, pod jakimi adresami można nas znaleźć, czym się interesujemy poza pracą.

Druga bardzo duża część to zapowiedź nadchodzących numerów – zwykle na dwa tygodnie przed ukazaniem się numeru w druku można sobie obejrzeć na naszej stronie część tekstów z ilustracjami.

Trzecia część to lista linków do ciekawych miejsc związanych z grami. Tu najbardziej liczymy na Waszą współpracę – piszcie do nas jeśli znajdziecie coś ciekawego.

Czwarta – najnowsza – część to nasz Uniwersytet Gracza. W tym jednym miejscu są zebrane wszystkie wykłady, czasem nawet łącznie z tymi, które jeszcze się pojawiły w druku.

Dodatkowo zwykle informujemy o tym, co dzieje się w redakcji i okolicach – ostatnio są to sprawozdania z Megagame i lista nominacji do tytułu Gry Roku.

To bynajmniej nie wszystko – mamy dalsze, równie ciekawe pomysły, które będą się powoli materializować w miarę upływu czasu.

Jeszcze garść informacji technicznych. Najlepsze efekty uzyskuje się korzystając z Netscape 1.22 (albo nowszego), karty graficznej pracującej w trybie HiColor lub True Color (256 kolorów z biedą wystarczy, 16 kolorów to tragedia). Żeby widzieć polskie litery trzeba sobie ustawić w konfiguracji Netscape użycie odpowiednich czcionek (tych z literkami CE w nazwie). Praktycznie wszystkie ilustracje w tekście są zmniejszane (160∗100∗256 kolorów), żeby strony ładowały się jak najszybciej – kliknięcie na nich pozwala na obejrzenie całego obrazka w takiej rozdzielczości, w jakiej znajdował się na ekranie podczas gry. Czasem może to oznaczać konieczność ściągnięcia gifa mającego 200 kilobajtów.

Lista przebojów

Gry z ł zy...

Zakończony już rok 1995, rozpoczął się kolejny. Co nam przyniesie dobrego? – zastanawiają się emaryci, renciści, robotni, bezrobotni, garbaci, murzyni, Żydzi, prawdziwi Polacy i nie mniej prawdziwi animatorzy sceny politycznej. Wszyscy oczekują z nadzieją na lepsze jutro. Takiż nastrój zadumy i ogólnaj stagnacji ogarnia też i maniaków gier komputerowych. Cóż nam graczom przyniesie nowy rok? Jakie nowe gry, wymagania sprzętowe, ceny? – te i wiele innych pytań kołacze się po głowie niejednemu z poczciwych graczy.

Nie zaliczam się do wyroczni, ani żadnych wodzirejowatych szamanów społeczno-politycznych, ale kilka już razy udawało mi się przewidzieć nadchodzące wydarzenia. W związku z okresem świątecznym, który szczególnie w Polsce, kraju bogobojnym, jest nad wyraz obfity we wszelkiego rodzaju cuda i dziwy, pozwolę sobie troszeczkę pojasnowidzieć.

BLUM, BLUM, BLUM (tutaj akompaniament muzyczny, a wszystko po to aby nadać atmosferze więcej dramaturgii).

No dobrze, zakładam na głowę szpiczastą czapę w gwiazdy i półksiężyce, do ręki biorę szklaną kulę i wprowadzam się w trans uderzając się nią po głowie... O rany!!! Widzę, widzę, widzę...

...widzę przyszłość rynku gier komputerowych, jego przyszłe losy, wydarzenia i zawirowania, zaczynam opisywać to co nadchodzące:

Komputerami do gier pozostaną tylko PeCety klasy Pentium w górę, z co najmniej 16 MB i szybkimi kartami dźwiękowo-muzycznymi, jak i nieodzownym CD-ROM-em – to na początek. Dalej okaże się, że polscy dystrybutorzy dorobią się takich pieniędzy i obrotów, że ceny na wszystkie gry spadną o połowę. W pismach pojawią się konkursy sponsorowane przez dystrybutorów, telewizja wyraźnie zainteresuje się tematem gier, wyznaczając sobie za punkt honoru, posiadanie co najmniej jednej audycji poświęconej temu zagadnieniu. Wszyscy będą szczęśliwi, będą wydawane wspaniałe gry, z ciekawymi scenariuszami i emocjonującą akcją, a to wszystko już w nadchodzącym roku!!! Czyż to nie cudowne?

Tu wróż przerwal, wszystkim się zdawało, że bredzi jeszcze, ale to już echo bredziło.

WRÓŻ

HITY świat

NINTENDO	AMIGA 1200	AMIGA	PC	PC CD-ROM
1. SUP. BOMBERMAN 2	1. FEARS	1. S. W. OF SOCCER	1. X-WING/B-WING	1. COM.&CONQUER
2. STARWING	2. GLOOM	2. PLAYER MAN. 2	2. ULTIMATE DOOM	2. CHAMP. MAN. 2
3. ANIMANIACS	3. LION KING	3. PREMIER MAN. 3	3. SIM CITY 2000	3. REBEL ASSAULT
4. MORTAL KOMBAT 2	4. ULT. SOC. MAN.	4. ULT. SOC. MAN.	4. FLIGHT SIM 5.1	4. PHANTASMAGORIA
5. MICKEY MANIA	5. JURASSIC PARK	5. SENS. GOLF	5. DOOM 2	5. NEED FOR SPEED
6. PRIMAL RAGE	6. SIM CITY 2000	6. COLONIZATION	6. FIFA	6. THE 7TH GUEST
7. R. OF THE ROBOTS	7. TOWER OF SOULS	7. TACTICAL MAN. 2	7. ULT. SOC. MAN.	7. FADE TO BLACK
8. DONKEY KONG C.	8. ROADKILL	8. SUPER SKIDMARKS	8. PREMIER MAN. 3	8. STAR TREK TNG
9. L. OF THE RINGS	9. SUP. LEAGUE MAN.	9. WORLD CUP '94	9. F14 FLEET DEF.	9. C.; NO REMORSE
10. S. MARIO KART	10. ALADDIN	10. FIFA	10. LION KING	10. PGA TOUR GOLF '96

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. D.J. BOY	1. LASER SQUAD 2	1. GLOOM	1. MORTAL KOMBAT 3	1. CYWILIZACJA
2. DOUBLE DRAGON 3	2. DEF. OF THE CROWN	2. SETTLERS	2. DOOM 2	2. WŁADCA
3. HOME ALONE 2	3. IRON LORD	3. CYTADELA	3. DARK FORCES	3. KSIĄŻĘ
4. GOONIES	4. ELVIRA II	4. DEATH MASK	4. STONEKEEP	4. ROCKMAN
5. ALADDIN	5. LAS VEGAS CASINO	5. MORTAL KOMBAT 2	5. SSF 2 TURBO	5. KRĘGI ZAGŁADY
6. SOCCER SIM.	6. PIT FIGHTER	6. JUNGLE STRIKE	6. MORTAL KOMBAT 2	6. PROBLEM JASIA
7. LAST ACTION HERO	7. W. RUGBY MAN.	7. SIERRA SOCCER	7. WING COMMANDER 3	7. TECHNOID
8. TERMINATOR 2	8. ANOTHER WORLD	8. SUPER FROG	8. HERETIC	8. ALFABOOT
9. FANT. ADV. DIZZY	9. PIŁKARSKI MAN.	9. SUPER SKIDMARKS 2	9. FULL THROTTLE	9. SILENT SERVICE
10. B-WINGS	10. LIGA POLSKA	10. PINBALL ILLUSIONS	10. NEED FOR SPEED	10. TANKS

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. SUPER AIRWOLF	1. FIST FIGHTER	1. DOMAN	1. ZOOL	1. MASTER HEAD
2. RAMBO	2. HANS KLOSS	2. FIST FIGHTER	2. JANOSIK	2. FANTASTIC SOCCER
3. KING KONG 3	3. CHICKEN RACE	3. OVERDRIVE	3. COLGATE	3. STACK UP
4. CONTRA	4. STREED ROD	4. VABANK	4. RISKY WOODS	4. TENIS
5. GALAXIAN	5. CARNAGE	5. VICKY	5. KAJKO I KOKOSZ	5. FRANK&MARK

HITY tematyczne

PUZZLE & QUIZ	ARC. STRAT.	PLATFORM	STRATEGY	SHOOT'EM UP
1. LEMMINGS 2	1. CANNON FODDER	1. LION KING	1. SIM CITY 2000	1. CHAOS ENGINE
2. BENEFACTOR	2. FRONTIER	2. ALADDIN	2. SETTLERS	2. DESERT STRIKE
3. OH NO! MORE LEMS	3. LIBARATION	3. JAMES POND 3	3. CIVILISATION	3. SKELETON KREW
4. LOST VIKINGS	4. ELITE	4. RUFF'N'TUMBLE	4. THEME PARK	4. TOWER ASSAULT
5. DIGGERS	5. SYNDICATE	5. FLASHBACK	5. UFO	5. GUARDIAN
6. PIPEMANIA	6. SPACE HULK	6. SOCCER KID	6. DETROIT	6. ALIEN BREED 2
7. ONE STEP BEYOND	7. ARMOUR-GEDDON	7. PUTTY SQUAD	7. POWERMONGER	7. BANSHEE
8. PUSH OVER	8. DYNABLASTER	8. BUBBLE'N'SQUEAK	8. UTOPIA	8. PROJECT-X
9. ALL NEW W. OF LEMS	9. THE KILLING CLOUD	9. SUPER FROG	9. MEGA LO MANIA	9. ALIEN BREED'92
10. HUMANS	10. HEIMDALL 2	10. NAUGHTY ONES	10. COLONISATION	10. BLOOD MONEY

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zl, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

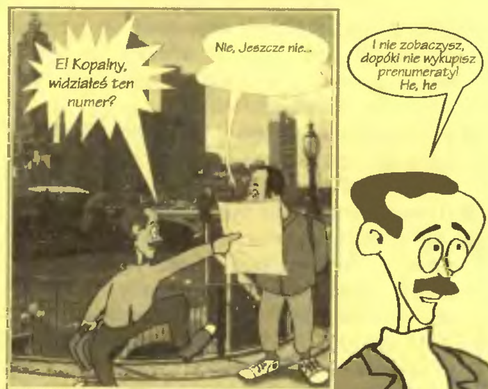
Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 listopada 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.



Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 29.02.96	Bajtek		TOP SECRET
od numeru:			
CENA	2,60		2,50
	x		x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)			
	x		x
po ile egzemplarzy			
	=		=
SUMA		+	
		=	
RAZEM:			

C&A: Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Kupon ważny do dnia 29.02.96	Bajtek		TOP SECRET
od numeru:			
CENA	2,60		2,50
	x		x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)			
	x		x
po ile egzemplarzy			
	=		=
SUMA		+	
		=	
RAZEM:			

C&A: Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Kupon ważny do dnia 29.02.96	Bajtek		TOP SECRET
od numeru:			
CENA	2,60		2,50
	x		x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)			
	x		x
po ile egzemplarzy			
	=		=
SUMA		+	
		=	
RAZEM:			

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Prenumerata to taniej i pewniej

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Hyp...hyp...hypery

POWITANIE: "Witam wszystkich modnym pozdrowieniem DOWN'-ów, czyli: „DON'T TACZAJ BERECIK"!!!"

NUMA

PIĘKNA KRYTYKA: "Grymas okrutny na twarzach się naszych maluje, gdy oczy nasze padają na słowo: Kubeczko. Bardziej w rumel pikietę powinien zagrać, niźli się sprzętem kąpluterowym zajmować. Mniejsza już z tym, iż ten ancykryst nijakiej znajomości rzeczy nie posiada. Azaliż mądrością wykazuje się ten, który przedaje bitów mendel i jeden, a ostawia tuzin niecały? Toż to kary u Trygwała i Swaroga się dopraszal!"

Paweł & Marcin

POGŁOSKA: "Czy to prawda, że Krzysiu K. (fuj!) powstał przez spięcie w inkubatorze?!"

OLEJ

KAWAŁ(DOWCIP): "Przychodzą do lekarza 3/10 baby z kierownicą na plecach, piłą w brzuchu, łyżką w głowie i żabą przyklejoną do d..., a lekarz też baba."

Mr. Baca

NIETIPS: "Word Cup '94 IBM PC – Fajnie że jak cię przeciwnik sfauluje, a ty będziesz miał kontuzje to po zmienieniu zawodnika sfulowany wstaje i sobie biegnie..."

KABZEL

ZASŁYSZANE Z ŁAWEK SZKOLNYCH:

1. Sprzedam morze – Stary Człowiek
2. Kupię dach – Skrzypek
3. Szukam pracy – Syzyf
4. Będę księdzem jak mój ojciec
5. RZEBY BYĆ MONDRYM CZEBA MIEĆ TROHE MUZGÓ.
6. Moi rodzice to fajne chłopaki.

FENDER

IDOL?: „Wiesz kto jest dla mnie wzorem – Mac Gyver, bo to jest facet, który potrafi z widelca i gumki od majtek zrobić telewizor."

RADOLV VON SZIRKEN

W POGONI ZA SŁAWĄ: "Jeśli pecetowców jest tak dużo jak to wynika z proporcji opisów w TS, to opublikujcie adres jednego z nich - niejakiego „Mr. Bacy", a zobaczycie moje nazwisko w każdej gazecie, na pierwszej stronie, w rubryce MORDERSTWO!"

Śliwa

PRZYJEMNE Z POŻYTECZNYM: "Nie wiem dlaczego dorośli nie są dobrze nastawieni do gry MORTAL KOMBAT (I i II). W grze tej poznajemy przecież anatomię człowieka."

ABI

ZAPYTANIA: "Czym różni się Polka od pomidora? – Pomidora się soli a... z Polką się tańczy."

PAWELLO

„Kiedyś miałem białą myszkę, ale w końcu mi padła. Czy oznacza to, że mam Mouse-Pad?"

DAVE GAHAN

„Ludzie! Wy jesteście pacnięci! [zapewne – Wodzu] Czy wy jeszcze nie wyszliście z jaskini?"

Mr. Baca

– Nie, my jeszcze do niej nie weszliśmy... – Wodzu

DOWCIP: "Idzie sobie Czerwony Kapturek przez las, rozgląda się, lecz nigdzie nie widzi wilka. No to idzie do Babci. Tam też wilka nie ma. No to razem z Babcią idą go poszukać. Nagle w krzakach dostrzegają ogon. Podchodzą i się pytają: Wilku, co się stało? Przecież miałeś nas pożreć. A wilk na to: Jakbyście całą noc z Kevinem Costnerem przetańczyły, to też byście mały dosyć."

RADOLV VON SZIRKEN

ZAWSZE COCAINA: "Jest szóstek, 49.13.11896r. Ja pogrążony w świetle kompótera wlewam jórz dziesiątom bótelkem coca(iny)-coli do na zmiane lewego to prawego ucha. Biorę pozłacane, z 24 karatowego złota piuro i maluje jakieś chiroglifiska na kartencji papirusu i myśle se żeby napisać list do TOP SIKRETÓ."

KABZEL

RÓŻNE TAKIE...:

„Nawet papier toaletowy wie, że żeby żyć trzeba się rozwijać."

Dawid RYGIELski

„Znacie gryps o „Napięciu"? – „Napięciu napadło dziesięciu".

A o „Magdzie"? – „Magdzie, ale niema z kim".

A o „powidłach"? – „Powidłach ma się dziury w plecach".

Wilga

[A o „naleśniku"? – „Naleśniku drzewo leży" – Wodzu]

„Dobra kończe, bo idzie zima i czeba zejść do piwnicy nasmarować sanki!"

PAjKO

„Spojrzał facet w lustro ... i mu odbiło."

Dawid RYGIELski

„Ten list jest krutki bo długopis mnie szantarzuje i jak będe dalej pisal to mnie w nocy ukatrupi (to jest bunt!!! – długopis)"

Skodman r+

Święta, święta i po świętach. Mikołaj już dawno w domu, prezenty zdążyły się znudzić, kasy jak nie było tak nie ma, a jedyne co trzyma mnie przy życiu to stosik listów od Was. Muszę przyznać, że pod względem ortografii jesteście ńiępókónąńi. Kurekta, jak zwykle, Wy już wiecie co...

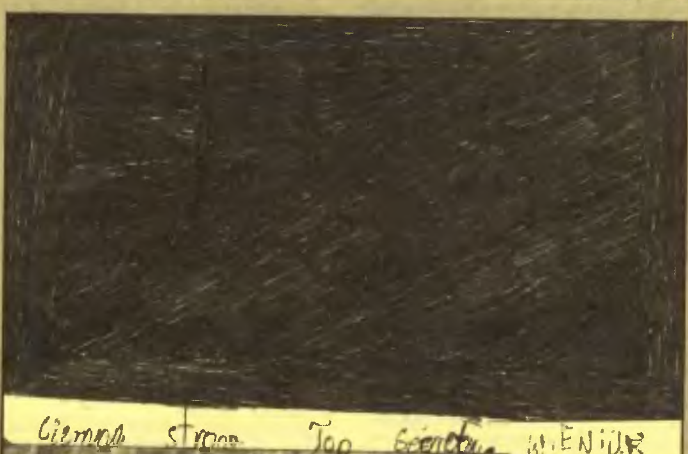
Wodzu

POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO POPISU POLE DO PO









KOMPUTERY 16-BITOWE

7TH GUEST / PC / Leszek Woszczejko „Barnaba"
Plan labiryntu można zauważyć przyglądając się dokładnie dywanowi, w którymś z pokoi na pierwszym piętrze.

ARKANOID IV / Atari ST / Dawid RYGIELski
Na screenie tytułowym wpisz: DEBBIE 5 – nieśmiertelność.

A-TRAIN / Amiga / Killersoft and ZZ Top
Okolice portów i lotnisk to najlepsze miejsce pod hotele.

BACK TO THE FUTURE 2 / Amiga / NINJA
Włącz pauzę i wpisz: THE ONLY NEAT THING TO DO. Otrzymujesz w ten sposób nieskończoną liczbę żyć.

BATTLE SQUADRON / Amiga / NINJA
Naciśnięcie spacji na ekranie tytułowym spowoduje przejście do opcji gry.

BENEFACTOR / Amiga / NINJA
Na poziomie 32 idź w prawo, przez drzwi i dalej w prawo. Pomiędzy dwoma krzyżykami naciśnij oba przyciski joya – otworzy się tajne przejście.

CARDIAXX / Amiga / NINJA
Podczas gry wciśnij klawisz „P" i wpisz hasło: „CAROLILY". Da Ci to nieskończoną energię. Możesz teraz wpisać imię jako: „RACHEL" i wcisnąć „SHIFT". Potem, podczas spauzowanej gry wciśnij klawisz „Y" – by zatrzymać upływ czasu.

CHASE HQ 2 / Amiga / NINJA
Podczas gry wpisz: „INGARDENIN" i naciśnij ENTER, dzięki czemu:
T - dodaje 10 sekund,
W - daje dodatkową broń,
1 – 6 – z klawiatury numerycznej zmienia poziom.

COLONIZATION / Amiga / Killersoft and ZZ Top
1. Oddziałem SCOUTów odwiedzaj miasta. Tam rozmawiaj z Szefem. Odda Ci forsę lub pokaże trochę kraju.
2. Odwiedzaj zaginione miasta, a może znajdziesz fontanne młodości. Będziesz miał duży napływ ludzi z Europy. Są 3 fontanny.
3. Newspress powoduje zwiększenie liczby dzwonów wolności.

COLONIZATION / Amiga / Michał Szymczak
Swoją kolonię nazwij „CHARLOTTE". 50 tysięcy i cała mapa.

COLORADO / PC / Deoniziak K.
Naciśnięcie podczas gry klawiszy od F1 do F10 daje nieśmiertelność.

CYBERSPHERE / Amiga / Huber Danik
Gdy pojawi się menu, wpisz CALGARY. Teraz naciskając Q w czasie gry przeskakujesz poziomy.

CYTADELA / Amiga / Huber Danik
Pistolet jest za drugimi drzwiami na lewo.

DARKSIDE / Amiga / NINJA
Naciśnij jednocześnie klawisze 2 i 8 oraz Fire w joyu. Będziesz mógł obejrzeć obrazki przedstawiające programistów gry.

DEADALUS ENCOUNTER, THE / PC / Tomasz Stępień
Jeśli masz problem z rozwiązaniem zagadki, wystarczy wcisnąć SHIFT i ALT oraz klawisz odpowiadający łamigłówce: A – Artemis, Y - Hexagon, S - Sun, P - Probe Relay, B - Rhytm, L - Orbits, O - Rotating Shapes, G - Light Reflection, R – Rubic, N - Navigational. Trick ALT + F5 pozwala wybrać w opcji JUMP TO – skok do dowolnej sceny gry.

DEATH MASK / Amiga / REPTILE (SCH)
Gdy zginiesz i pojawi się kamienna płyta, a obraz zrobi się czarny, naciskaj klawisz ESC (jak najwięcej) do pojawienia się czerwonej planszy. Teraz wciśnij FIRE i nic nie rób – przeniesie Cię do następnej planszy.

DUNE II / Amiga / Killersoft and ZZ Top
1. Pierwsze 3 levele można szybko wygrać budując dużo Trtpersów i tworząc z nich komitet powitalny, ustawić ich w pewnej odległości od bazy. Każdej jednostce daj opcję GUARD. Komputer rozbije się na tym komitecie, a Ty tymczasem zajdź go od tyłu.
2. Od 4 levelu w górę buduj komitet tylko z samych czołgów. Nie używaj do tego Trtpersów, gdyż boją się czołgów i szybko panikują.
3. W czasie walki niszcz budynki, o ile to możliwe, w takiej kolejności:
a. Construction Yard
b. Rafineria
c. Fabryka czołgów
d. Koszary
e. Radar
Po zniszczeniu Construction Yard nie można odbudować całkowicie zniszczonych budynków oraz budować nowych.
4. Na wyższych levelach znajduje się budowla, która reparuja jednostki (ikona czołgu podniesionego). Dobrze jest ją postawić jak najbliżej frontu, aby zepsute jednostki miały najkrótszą drogę do budynku.
5. Dobrą bronią jest Launcher. Ma on jednak wiele minusów, m.in. nigdy nie atakuj nim takiej samej jednostki wroga, gdyż zawsze przegrasz. Bardzo prosto jest zniszczyć go za pomocą Quada, wystarczy podjechać bardzo blisko i zniszczymy go bez większych strat.
6. Poluj na Harvestery komputera, po jego zniszczeniu może pojawić się dużo przyprawy.

DUNE II / PC / RADOV VON SZIRKEN
Zanim zamówisz coś w Star Porcie, nagraj stan gry. Często się zdarza, że przesyłka nie dojdzie, a pieniądze stracisz.

DUNGERON MASTER / Atari ST / Dawid RYGIELski
Dodatkowy czar: YA BRO ROS – ślady stóp.

EYE OF THE BEHOLDER / Amiga / Killersoft and ZZ Top
Na dysku 5 są mapy wszystkich korytarzy.

F-29 RETALIATOR / Amiga / NINJA
Jako imię wpisz: „THE DIDYMEN", kliknij na ikonę „colonele" i wciśnij ENTER.

FRANCO / Amiga / EDD
Stań na ostatnim zabitym facecie i joy w dół + fire – możesz usłyszeć trzask łamanych kości.

FX FIGHTER / PC / Jacek Kotarba
Wszyskie postacie mają specjalne ciosy, które można uzyskać przez kombinacje:
przód, przód, cios;
przód, tył, cios;
góra i cios;
dół i cios.

GOLD OF THE AZTECS, THE / Amiga / NINJA
Aby uzyskać nieśmiertelność, należy podczas wczytywania gry trzymać wciśnięty lewy klawisz myszy i „FIRE" joysticka.

HOOK / Amiga / Robart Kujawa
Idź do „Bait and Trackle" i podnieś kubek stojący obok świeczki. Teraz użyj opcji PICK UP w miejscu, gdzie był kubek, a otrzymasz wszystkie przedmioty potrzebne do ukończenia gry.

INDIANAPOLIS 500 / PC / BORA
Ustawienie dla samochodu Lola, aby pokonać okrążenie z prędkością 241,9 mph!!! Niestety, po dwóch okrążeniach silnik wybucha, więc może się przydać tylko do QUALIFYING.
SAMOCHÓD: Lola / Buich
TURBO: 9
PALIWO: 5 galonów
SPOJLERY: oba o minimalnym oporze powietrza
OPONY: wszystkie miękie (SOIFT)
NACHYLENIE KÓŁ: + 0,40 inch
CIŚNIENIE W OPONACH: RF (Right Front) 25, RR 26, LR 27, LF 28
CAMBER ANGLE: -0,5 0 + 1,75 + 0,75
BIEGI: 1 – 8,61; 2 – 5,52; 3 – 3,77; 4 – 3,7

INFERNO / PC / Deoniziak K.
Użyj w czasie walki NAVICOM, gra się spauzuje, a Ty możesz np. zmieniać broń.

INTERACTIVE GIRLS – VIDA X / PC / Arielus
Oto kilka porad, które pomogą uwieść Vidę.
Vida lubi szampana i muzykę klasyczną. Gdy przyprowadzisz Vidę do swojego mieszkania, usadź ją na kanapie. Fotel jest niewygodny. Gdy spyta, czym się zajmujesz, powiedz, że jesteś fotografem, zobaczysz jaki będzie skutek.

ISHAR 2 / PC / RADOLV VON SZIRKEN
Jeżeli chcesz odpłynąć z wyspy omijając kody, to idź na przystań (musisz miać w drużynie kogoś, kto umie czarować). Podejdź maksymalnie blisko do gościa pilnującego przejścia. Teraz daj dwa razy strzelkę w tył i ładuj w niego ognistymi kulami. Droga będzie wolna.
Nigdy nie jedz białych muchomorów – są zatrute.

KINGPIN / Amiga / NINJA
Gdy grasz przeciwko komputerowi, możesz zmieniać mu kule. Gdy rzuca, wciśnij jeden z klawiszy „F1" – „F5". Najlepiej używać F1 – kula pomarańczowa. Wówczas zbije maksymalnie trzy kręgle.

KIRUGI / Amiga / NINJA
Wciśnij prawy przycisk myszy – dodatkowe opcje.

KROZ / PC / Bartosz Olcha
W 4 planszy weź laski przy potworach i wejdź do SHOP-u. Kolejno zbieraj: W górę do końca, na maksa w lewo pojawią się głazy! Jeżeli idą na Ciebie potwory, a przed Tobą jest kamień, to trzymaj bok pchając kamień (staranujesz ich).

LARRY / PC / Jacek Kotarba
Jeśli masz nowszą wersję Larrego, to gdy komputer zadaje Ci pytania sprawdzające wciśnij CTRL + ALT + X.

LEISURE SUIT LARRY / Amiga / NINJA
W bardzo prosty sposób można zmienić swoją lokację. Wciśnij „ALT" + „D", a następnie wpisz: „TP". Komputer zapyta o numer planszy. Możesz wpisać liczby od 008 do 045.

LETHAL WEAPON / Amiga / Pejdżar
Jeżeli chcesz startować od czwartej misji użyj latania (Alt + Y + F). Polać do pierwszego pokoju po prawej, tego z szefem i wyłącz latanie. Następnie wyjdź z pokoju. Odnosi się to do wszystkich misji.

LIGA POLSKA / PC / BORA
1. Opłaca się kupować zawodników z III ligi, nawet jeśli jest się w I. Po trzech meczach ich cena wzrasta, a czasami zawodnik może okazać się bardzo dobrym graczem.
2. Na początku gry przenieś do pierwszego składu MARCINA MROCZKA (N) z ligi okręgowej. To świetny strzelec.

MAGIC CARPET / PC / Deoniziak K.
Wciśnij SHIFT + L - może pomóc, gdy Twój zamek jest atakowany.

MANCHESTER UNITED EUROPE / PC / Korsarz
Strzelić gola jest najłatwiej biegnąc środkiem pasa, na którym jest słupek bramki i dolna – górna część koła na środku boiska. Należy wcisnąć fire za linią środkową i puszczając go jak najbliżej bramki (zanim dobiegnie do Ciebie przeciwnik), jednak przed linią pola karnego. W ten sposób w jednym meczu (grając przez 4 minuty) strzelasz 0/1/2 bramki. Pole, na którym pojawia się krzyżyk (w opcjach) oznacza, czy chcesz grać sam, czy ma to za Ciebie zrobić komputer.

PARADROID / Amiga / NINJA
Gdy jest wyświetlana strona tytułowa, naciśnij klawisz „F3".

POLICE QUEST / Atari ST / Dawid RYGIELski
Hipisów zażyjesz odpowiadając im: „MOVE YOUR BIKES".

RAMBO III / Atari ST / Dawid RYGIELski
W High Score wklep: RENEGADE – na screenie tytułowym klawiszami 1, 2, 3 wybierasz level.

ROME '92 / Amiga / FENIX
Trzymając wciśnięty [Alt] należy wpisać jedną z poniższych liczb:

ETAP 1 – HERKULANUM

Małe jest piękne.

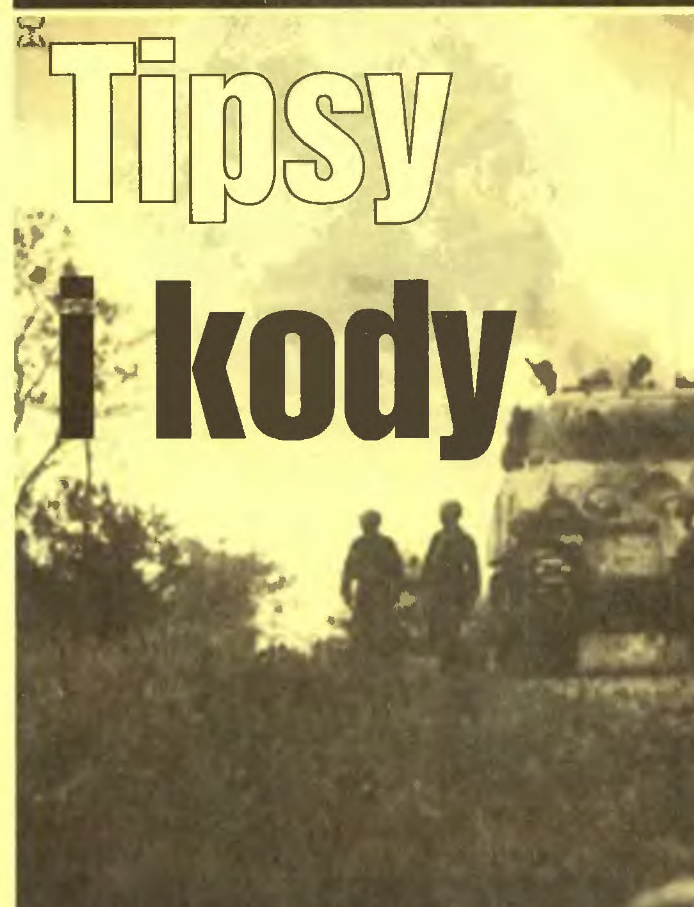
Dzisiaj serwuję normalną dawkę tipsów, także powinno obyć się bez szkła powiększającego. Jak pewnie zdążyliście zauważyć, zgodnie z obietnicą, zmieniłem układ prezentacji poszczególnych komputerów. Czy ten system będzie lepszy? Zobaczymy. Osobiście uważam, że ma taką szansę. Jak zwykle czekam na Wasze opinie na ten temat.

Dostałem już pierwszy list nadesłany poprzez amatorską sieć komputerową FIDO, w tak zwanym NetMailu. Znajduje się tam masa pytań, na których odpowiedzi niestety mogę nie znaleźć czasu. Oczywiście tipsy zwarte w liście zdążyły jeszcze zmieścić się do tego numeru. I tak na przykład, jeśli wysyłacie tipsy w zwyczajnym liście, to najwcześniej mogą się ukazać za dwa, trzy numery. Ale jeżeli ktoś je prześle elektronicznie, to ma szansę zobaczć swoje teksty wydrukowane w numerze już za półtora miesiąca. Nie jest to może jakiś wynik zachwycający, ale jest on związany z naszym cyklem wydawniczym. Pewnego okresu oczekiwania po prostu nie da się przeskoczyć.

Przypomnę jeszcze, że nagrodą za tipsy zamieszczone w tym numerze, jest następny „Top Secret". Czyli będzie to nr 2/95. Otrzymają go wszyscy, którzy (nie)zauważą swoje tipsy lub kody poniżej oraz podali wcześniej adres, na który mamy tę nagrodę wysłać. Oczywiście po drodze istnieje coś takiego jak nasza polska poczta, ale to zupełnie inna historia.

Dean

PS. Zasłyszane w FIDO:
Na przyjęciu:
– Czy mogłaby pani mi dać przepis na to cudowne ciasto?
– Och, tak, cieszę się, że panu smakowało!
– Zrobiłbym rewolucję w produkcji cegieł...



764 – oddala burzę
826 – wybucha wulkan
293 – dajesz obywatelowi złoto
119 – dostajesz od niego togę
275 – zmuszasz statek do pozostania w porcie
472 – przechodzisz do następnego etapu

ETAP 2 – RZYM 1/3
792 – gubisz sakiewkę z pieniędzmi
442 – nadchodzi wieczór
443 – zapada noc
624 – rozpoczęcie gry w kości
426 – udajesz się na targ niewolników (kupować)
608 – kupujesz niewolnicę
719 – kupujesz niewolnika
857 – przemawia cesarz
682 – przechodzisz do trzeciego etapu

ETAP 3 – WIELKA BRYTANIA
232 – pada deszcz
234 – nadchodzi noc
235 – wschodzi słońce
868 – zdobywasz plan strategii przeciwnika
490 – następny etap

ETAP 4 – RZYM 2 / 3
102 – otwierasz listę ksndydatów do Senatu
103 – wpisujesz się na listę
436 – wybory (jesteś wybierany)
437 – wybory (wybierasz innych)
792 – zdobywasz dużo złota
114 – kupujesz niewolnika
551 – otrzymujesz w prezencie niewolnicę
362 – następny etap

ETAP 5 – EGIPT
661 – wygrywasz z przeciwnikiem w ksrty
809 – przechodzisz do następnego etapu

ETAP 6 – RZYM 3 / 3
792 – otrzymujesz złoto
434 – zakup niewolnika
624 – zostajesz cesarzem

SARAKON / Amiga / NINJA
Hasła do gry: „LUNKWILL" i „VRANX".

SCORCHED EARTH / PC / Arielus
Po wygranej rundzie wchodzisz do sklepu. Masz tu do wyboru różne bronie. Najskuteczniejszą i najbardziej efektowną z nich jest „Funky Bomb". Ma ona tę zaletę, że po trafieniu w przeszkodę, wyrzuca dużą ilość odłamków. Nawet jeśli nie trafisz bezpośrednio przeciwnika, możesz pokrzyżować mu plany. Na przykład trafiony odłamkiem wróg traci siłę wyrzutu pocisku.

SENSIBLE SOCCER / Amiga / Michał Szymczak
Spacją włączasz czterosekundową kamerę. Filmik możesz obejrzeć w „VIEW HIGHLIST".

SENSIBLE SOCCER / PC / Korsarz
1. Aby strzelić gola wykorzystując rzut rożny, podaj piłkę lekko w stronę bramki i idź drugim zawodnikiem w jej kierunku. Strzel, podkręcając piłkę w stronę bramki.
2. Jeżeli grasz słabo, to w czasie meczu wybijej jedynie piłkę (bramkarzem), nie ingerując w to, co się dzieje na boisku. Przeciwnicy się gubią i nie potrafią dobrze podać, nie mówiąc już o strzeleniu gola. Taktyka ta daje przez 60-70 minut remis bezbramkowy, potem należy zacząć grać.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER / PC / BORA
Po starcie gry wybierz w opcji CAREER Estonię i drużynę TEVALITE TALUN. Gwarantowana zwycięstwa meczów i ogromna ilość szmalu.

SETTLERS / PC / Piotr Sobierski
Jeżeli widzisz, że wojsko wroga idzie rozwalić Ci chałupkę, to można ją spalić (jeżeli jest w głębi terytorium, bo przy granicy jest to niebezpieczne). Normalnie nie da się tego zrobić, bo programiści o tym pomyśleli, ale nie pomyśleli o tym, że można zmienić ją na inny budynek – klika się na chałupce lewym i wybiera się inny budynek z menu dwoma przyciskami na raz. Chałupka się pali, a wojsko nieprzyjaciela wraca zdumione do domu. Nie używaj tego za często, bo gra się troszkę skopie, a potem zawiesi.

SIM CITY 2000 / PC / Leszek Woszczejko „Barnaba"
Obok zwykłych domów (light residantial), warto budować droższe (dense residential). W tych miejscach ludzie budują nie tylko mieszksnia dla bogaczy, lecz również kościoły, co podwyższa ich morale. Jeśli chcesz wyciąć tas, nie rób tego od razu. Od czasu do czasu wycinej po 2-3 kwadraty – ludzie nie będą się buntować.

SKIDZ / Amiga / NINJA
Po rozpoczęciu gry wciśnij równocześnie FIRE w joy'u oraz klawisze „ALT" i „C".

SONIC BOOM / Amiga / NINJA
Wpisz słowo: „DOUGAL" w tabeli rekordów. Teraz w trakcie gry:
„F1" – więcej energii,
„F3" – next level.

STUNTS / PC / Jacek Kotarba
Jeśli chcesz, aby Twoja trasa była ustawiana po włączeniu gry, musisz nazwać ją DEFAULT.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO / PC / Tomasz Stępień
Jeśli chcesz zagreć ukrytym zawodnikiem, czyli AKUMĄ, musisz wybrać dowolny rodzaj gry. Następnie, gdy wybierasz postać, musisz przez 3-4 sekundy przytrzymeć kwadracik na Ryu, od razu potem przejść na T-Hawka i też przytrzymać przez 3-4 sekundy. Wreszcie przez ten sam czas na Guile'a i Cammy, a potem znów 3-4 sekundy na Ryu. W ostatnim momencie wcisnąć na raz P1 + P2 + P3 (pięści: słaba + średnia + mocna). Jeżeli chcesz zawalczyć z AKUMĄ, musisz grać aż do Sagata i gdy go pokonasz wcisnąć na raz P1 + P2 + P3. Wtedy polecisz do Tajlandii, przez kilka sekund będziesz grał z Bisonem, eż ekran zniknie i ukaże się Akuma.

SWORD OF SODAN / Amiga / NINJA
W high score wpisz: „NANCY", co da Ci nieskończone życie.

THEME PARK / Amiga / Tomasz Pawłowski
Wybierz na początku gry Zamek duchów i nie stawiając go nigdzie, wybierz opcję Restart. Teraz możesz postawić Symulator.

TINY SKWEEKS / Atari ST / Dawid RYGIELski
Kod do ULTIMATE LEVEL: MUAD DIB.

UFO: ENEMY UNKNOWN / PC / RADOLV VON SZIRKEN
Jeśli idzie Ci coraz gorzej i wiesz, że już nie ma dla Ciebie ratunku, a masz już dużo wynalezionych broni, budowli itp., dużo kasy i nejlepiej wyszkolonych żołnierzy, to:
1. Nagraj stan gry.
2. Zacznij nową grę i od razu nagrej.
3. Wyjdź z programu.
4. Z katalogu starego save'a, przegrej do nowego następujące pliki:
LIGLOB.DAT (gotówka)
FACIL.DAT (wynalezione budowle)
PRODUCT.DAT, PROJECT.DAT, PURCHASE.DAT, RESEARCH.DAT, UP.DAT (wynalazki)
SOLDIERS.DAT (żołnierze)
5. Odpal grę i podziwiaj.
Jeśli zabraknie Ci gotówki, powtórz operację z plikiem LIGLOB.DAT.

UFO 2 / PC / Bartosz Olcha
Jeżeli Twoja misja jest już stracona, wduś CTRL + BREAK. Przechodzisz ją z wynikiem poprzedniej. Jest warunek – musisz wykorzystać tę metodę w następujący sposób: Przechodzisz misję, w następnej CTRL + BREAK, znowu przechodzisz, i CTRL + BREAK itd. Inaczej efekt będzie minusowy.

WONDERBOY / Atari ST / Dawid RYGIELski
Wciśnij Alt + N - następny etap.

KOMPUTERY 8-BITOWE

ACE 2 / Commodore / Baryl
Leć na dużej wysokości. Odpal we wroga 2 rakiety (dwie różne) – wszystkie funkcyjne, później F1 – niespodzianka.

AGRICOLA / Commodore / LUKE from Mława
Na początku gry obsiej całe pole rośliną „gertride". W następnym roku za pieniądze ze sprzedaży plonów kup więcej ziemi i znowu obsiej ją rośliną „gertride". Po kilku latach (w grze) takich operacji zarobisz berdzo dużo pieniędzy.

AIRWOLF 2 / Commodore / Pogromca
Wpisz POKE 25958,205 – wyłączenie kolizji.

BALLBLASTA / Commodore / Pogromca
Wpisz:
POKE 6108,173
SYS 52992
– nieśmiertelność.

BARBARIAN 3 / Commodore / Czarny Krokodyl 3998
Większość przeszkód można przejść ustawiając się tyłem i robiąc salta bez zatrzymywania się. W locie jesteś nieśmiertelny.

BARHAIR / Atari / Piotr Porębski
Tajne wejście otworzysz, gdy dwa razy naciśniesz świecznik. W drzwi (bramę) zastukaj trzy razy kołatką.

BEACH HEAD / Commodore / Paweł Gryczka
Po uruchomieniu gry poczekaj, aż zacznie się demonstracja. Można się do niej włączyć w dowolnym momencie.

BLUE MOON / Commodore / EDD
POKE 7316,x. Gdzie x = ilość żyć.

BOULDER DASH / Commodore / EDD
Jeśli chcesz, aby kamienie nie zabijały Cię, wpisz POKE 978,80.

BOULDER DASH / Commodore / Marek Kozakowski
Wpisz kolejno:
POKE 9832,0
POKE 9842,0
POKE 9852,0
POKE 9864,0
– usunięcie duchów.

BUGGY BOY / Commodore / UNCLE ANONIM
Na pierwszych napisach naciśnij Z. Przejdź na drugą planszę i naciśnij T. Czas nie płynie.

BURNIN RUBBER / Commodore / Marcin Jankowski
Aby dostać BONUS 50000 pkt za każdy level, należy starać się nie rozbić żadnego samochodu. Kolizja powoduje naliczenie punktów po każdym wypadku oddzielnie.

CASTLE MASTER / Commodore / EDD
Przejdź przez kominek w kuchni – są tam dające energię ciastka.

CASTLE MASTER / Commodore / Zbigniew Bogusiewicz „Zygryf"
Strzel we fiegę na środku zamku – niespodzianka.

CRASER / Commodore / Zbigniew Bogusiewicz „Zygryf"
Wciśnij C= – wchodzisz do sklepu w dowolnym momencie.

CRAZY GOLF / Commodore / UNCLE ANONIM
Gdy masz kłopoty z ukończeniem danej planszy, naciśnij E. Kosztuje to jednak 10 ruchów.

CREATURES 2 / Commodore / UNCLE ANONIM
W „stage" 7 znajduja się przejście do komnaty, w której możesz zarobić dużo punktów. Znajduje się ono po prawej stronie dużej mrówki. Do komnaty dostaniesz się wtedy, gdy na głowę owada zepchniesz duży kamień.

DEFENDER / Commodore / Pogromca
Wpisz POKE 3006,200 – 200 żyć.

DETECTIVE / Commodore / EDD
Przy martwym Dinglesie znajdziesz mały kluczyk (small key). Weź go i otwórz nim pudełko w szafie w pokoju Dinglesa.

DETECTIVE / Commodore / LUKE from Mława
Tajne przejście są w pokojach Majora, Pastora oraz w kuchni, piwnicy i w „draving room". Trzeba odwrócić się twarzą do ściany i z menu wybrać lupę.

EGGMAN / Commodore / Skorpion z Kłaja
W High Score wpisz:
IVANA – wybór plansz od 1 do 8,
ANITA – wybór plansz od 17 do 24,
PIOTR – przesunięcie eprite'a w napisie „LIVES".

ELVIRA II / Commodore / Devil
W nawiedzonym domu wejdź do pokoju marzeń (tem, gdzie jest sypialnia), jednak zanim tam wejdziesz rzuć czar „courage", dzięki czemu gracz zapomina o lęku. Później weź z łóżka poduszkę i w niej znajdują się widełki. Weź je i udaj się po schodach na strych. Gdy wejdziesz i będziesz stał przed trumną, natychmiast użyj widełek. Dzięki nim zrobi się dziura w dachu i światło zniszczy wampira. Żeby doktorek chciał z Tobą porozmawiać musisz być ubrany, jak jego asystent na zdjęciu. Czyli mieć perukę, biały płaszcz na sobie („laboratory coat") oraz okulary. Na początku inwentarza musi się znajdować recepta.
Gdy pokonasz wampira na strychu, z graciami weź drabinę i dostaw ją do tej dziury, którą zrobiły widełki. Teraz po drabinie wejdź na górę, zobaczysz komin. Weź z inwentarza miedziany pręt, który znalazłeś w kotłowni i kieruj go na komin. Na dachu, gdy do komina będzie już przyłączony pręt, wtedy użyj czaru SUMMON STORM, zrobionym z barometru. Dzięki niemu zacznie się burza i piorun uderzy w miedziany pręt. Teraz pójdź do pomieszczenia, gdzie znajduje się Monstrum Franke's. Żeby zwiększyć natężenie weź dźwignię w dół. Przeciwnik zacznie Cię ranić dotykiem, użyj wtedy obcążek i monstrum zniknie. Za jego plecami są drzwi, wejdź do nich i zobaczysz...

EXLON / Commodore / Pogromca
POKE 5640,173 – nieskończona liczba granatów,
POKE 7644,173 – nieograniczony zapas amunicji,
SYS 2061.

F-15 / Atari / Pydżek
Jeżeli skończyła Ci się amunicja, naciśnij ESC (katapulta), pojawi się komunikat o zestrzelonych wrogach. Teraz naciśnij FIRE i na stronie tytułowej znowu FIRE. Jesteś nad tym samym obszarem z uzupełnioną amunicją.

INTERNATIONAL KARATE 2 / Commodore / Zbigniew Bogusiewicz „Zygryf"
Wciśnij T + D + C - zmiana tła.

INTERNATIONAL TRUCK RACING / Commodore / Zbigniew Bogusiewicz „Zygryf"
By wygrać cykl wyścigów, nejlepiej kupować sprzęt do ciężarówki w sposób: S, S, D, O, B, S, D, OS, OS, D, O, B, S, D, OS, H, OS, H. Gdzie: S - silnik, D - dopalacze, OS – osłony, B - bak. O - opony, H - hamulec.

KINGS OF THE BEACH / Commodore / Tomasz Jamroz
PASSWORDS:
SIDEOUT – Chicago,
GEKKO – Hawaii,
TOPLITE – Rio de Janeiro,
SUNDEVIL – Australia.
Klawisz C dodaje punktów.

KLĄTWA / Commodore / Devil
Aby znaleźć czar siły, trzeba stanąć przed pomieszczeniem alchemika i kliknąć na wgłębienie w ścienie z prawej strony. W ścianie znajduje się cegła, lecz troszkę wyżej z lewej strony widać jeszcze ich pięć. Kliknij na jedną z nich, jeśli trafisz, to po otwarciu cegły, w środku znajdziesz czar siły.

KLĄTWA / Commodore / Paweł Gryczka
Magiczną tarczę należy zniszczyć czarem miłości – jest za nią tajne przejście.

LEMMINGS / Commodore / Paweł Gryczka
Wpisanie hasła „WANNABEFREE" uaktywnia Cheat Menu.

MASTERHEAD / Commodore / Tomasz Jamroz
POKE 32088,x - zaczniesz od x poziomu.
Aby uruchomić grę, wpisz: SYS 32089.

MOON FALL / Commodore / Beryl
Podczas gry – RETURN – dopalacz do działek.

MYTH / Commodore / Skorpion z Kłaja
Pierwszy level – gdy zdobędziesz miecz, stań na platformie obok wiszącego kościotrupa i przetnij mieczem łańcuch (fire + prawo). Kościotrup powinien spaść w dół. Idź dalej cały czas w prawo. Nie zważając na potwora i jego pociski, wskocz na platformę, na której się znajduje. Musisz skoczyć za jego głowę. Teraz odwróć się twarzą w lewo i okładaj stwora po pysku (fire + skos góra-lewo) eż do skutku. Możesz już spokojnie podążać w prawo. Wpadnij do pierwszej dziury i uzupełnij swoją energię. Wyjdź na powierzchnię i dalej w prawo.

NEW ZELAND STORY / Commodore / Marcin Jankowski
Na ekranie tytułowym wpisz słowo PHILILIP – dużo silniejsze strzały.

OUT RUN / Commodore / Paweł Gryczka
Wpisz POKE 39204,0 po wczytaniu gry.

PITFALL / Commodore / Marek Kozakowski
POKE 5393,255 – nieśmiertelność.

PRO BMX SIMULATOR / Commodore / Tomasz Jamroz
POKE 8734,0 – czas. Uruchomienie: SYS 4096.

PURPLE HEART / Commodore / Marcin Jankowski
Wybierz grę na jedną osobę i szybko naciśnij przycisk w drugim joysticku. Będziesz mógł kontynuować grę drugim żołnierzem od miejsca, w którym skończysz grę pierwszym.

REVS / Commodore / Baryl
W boksach (PITS) wpisz 40 i 20 – lepsza przyczepność. Kiedy zmieniają się światła, zjedź na prawo i gazu. Trzymanie spacji powodują szybsze ekręcanie.

Tipsy i kody

ROBIN OF THE WOOD / Commodore / Pogromca
Wpisz POKE 23587,197 – nieśmiertelność.

RUFF & READY / Commodore / Beryl
SYS 2046 – znacznie łatwiej.

SMURF 2 / Commodore / Czarny Krokodyl 3998
Na planszy tytułowej po ucichnięciu melodii wciśnij RUN / STOP i wpisz 1000 SC=0:SC=0:SC=0, a potem RUN. Nieskończone życia.

SPACE INVASION / Commodore / Pogromca
Wpisz POKE 3719,193.

STARQUAKE / Atari / Pydżek
Jeszcze dwa kody do teleportacji: SALCO, KERNX.

STRIP POKER (SUZI) / Commodore / Pogromca
Wpisz:
POKE 3481,48
POKE 3482,48
POKE 3483,53
POKE 3494,54
POKE 3495,48
POKE 3496,48
– ustalenie wysokości kont na początku gry, my mamy 500$, a Suzi tylko 5$.

TURBO TORTOISE / Commodore / Baryl
Gdy weźmiesz latający plecak, 1 – włączenie latania, INSERT / DELETE – wyłączenie.

WŁADCA / Atari / Piotr Porębski
Podczas konkursu łuczniczego, strzelaj do tarczy celownikiem ustawionym w sam środek, gdy wiatr będzie wiał w kierunku prawo – dół. 12 pkt i 1000 sztuk złota murowane.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore / Devil
Aby otrzymać polityczne poparcie, dzięki któremu możesz być przepuszczony po drabinie do góry, musisz iść do pomieszczenia z dwoma facetami. Obydwu wytrenuj poczką dla polityka, która znajduja się w ścienie. Później użyj mowy mądrości, którą uwolnisz dając ulubieńcowi zwierząt kota, psa i mysz (wszystkie razem), wtedy dopiero otrzymasz polityczne poparcie.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore / LUKE from Mława
Zegar czasu rzeczywistego służy do cofania czasu i gdy źle przeprowadzisz zwierzęta przez rzekę.

ZORRO / Atari / Pydżak
Aby wyjść z podziemi tajemnymi drzwiami, należy mieć w posiadaniu: BUT, KIELICH I PODKOWĘ.

KONSOLE

ADVENTURE ISLAND / Pegasus / R. Koeman
Wciśnij jednocześnie A + B - lepszy skok.

AX – 13 ZONE / Game Boy / Mr Simon
Wybierz Porche i Doggera, po czym na pauzie wklep: góra, góra, góra, dół, dół, dół, lewo, lewo, lewo, prawo, prawo, prawo, B, B, B, A, A, A - ekstra szybki silnik.

BASEBALL / Pegasus / Mr Simon
Jeśli pałkarz stoi po prawej stronie, to rzuć mu piłkę trzymając „lewo". Pałkarz nie trafi za Chiny w piłkę i będzie miał „STRIKE'A".
Jeśli przeciwnik zrobi tak, jak napisałem, to Ty staraj się w ogóle nie machać pałką, wtedy on będzie miał „BALL'A".

BATTLE TANK / Nintendo / Master
Włącz mapę (start), a potem A + B. Wszystko się zatrzyma, a Ty będziesz mógł obracać czołgiem.

BIG NOSE FREAKS OUT / Nintendo / Michał Kiuz
Na 1 poziomie, aby przejść 4 etap wystarczy wskoczyć w pierwszą dziurę. Trzeba tylko najpierw ją przeskoczyć, a potem skoczyć z prawej strony.

BIG NOSE FREAKS OUT / Pegasus / Świstak
Prześcia do następnych poziomów:
1. Skocz na grzyba, aby uruchomić dodatkowe pomosty (platformy?). Jadąc tak na samej górze spadnij przez dziurę do drzewa (level complata).
2. Jedź na samą górę i załatw natrętną osę. Spadnij skręcając w lewo z najwyższej platformy gdzie latała osa.
3. Przeskocz 3 doły, załatw ośmiornice, wskocz na platformę, rozpędź się załatwiając kolejną ośmiornicę i przy końcu podskocz.
4. Jedź aż do lodowej przepaści, przeskocz ją i wróć się nie skacząc (skręć w lewo) – level comlata.

BIG NOSE THE CAVEMAN / Nintendo / Czarne Anioły
W ostatniej planszy wielkiego ptaka najlepiej pokonać czarem „Light Spell". Ostatni czar tego typu znajduje się na drugim targowisku wielkiej wyspy chaosu w sklepie po prawej stronie i kosztuje 19 kości.

CHIP AND DALE II / Pegasus / Paweł „Buzzsaw" Kukuczka
W bonusowej rundzie życie jest zawsze w górnej i środkowej skrzynce. Możesz (podczas gry na 2p) podawać kumplowi skrzynki – jeżeli złapie ją w powietrzu i rzuci, to będzie leciała jak szalona, ale rozwali wszystko, co znajdzie się na jej drodze.

COOL SPOT / SNES / Marcin Jagodda
Na screenie z logiem Virgin trzymaj L, R i naciśnij 30 * SELECT – ukryte menu.
[Nie podałeś adresu – Dean]

CONTRA FORCE / Pegasus / Paweł „Buzzsaw" Kukuczka
Możesz odbijać się od powietrza: podskocz, a gdy jesteś już dość wysoko wciśnij pauzę, naciśnij „B" i wyłącz pauzę. Bardzo przydatne w niektórych momentach.

D.J. BOY / Nintendo / Master
Podczas walki wciśnij A + B - tajny cios.

EXCITE BIKE / Pegasus / Z.K. A.Sz.
1. Guzik B - szybka jazda, ale silnik przegrzewa się.
2. Guzik A - jazda wolniejsza, ale nie przegrzewająca silnika.
3. Strzałka do tyłu + guzik A lub B - niespodzianka.
4. Przy wypadku naciśnij Turbo A lub B - kierowca biegnie szybko.

FERRO SPEED / Game Boy / Mr Simon
Rozpędź się trzymając START + SELECT, a przez chwilę będziesz nieśmiertelny.

FIFA SOCCER '95 / Mega Drive / Pan Kramu & El Barto
ABCABC – bramkarz debil. Po wklepaniu „CONTROL" naciśnij „A".

FORMATION – Z / Pegasus / Z.K. A.Sz.
1. Trzymając cały czas guzik B uruchomisz tajny strzał.
2. A + B - zmiana w samolot.

FOX'S PETER AND THE PIRATES / Pegasus / R. Koeman
Jeżeli chcesz zobaczyć, co się dzieje obok Ciebie, wciśnij START, a później naduś A - super podgląd. W planszach, w których pływasz, uderzaj głową w metalowe czarne cegły – odnowianie żyć. W planszach, w których latasz, uważaj na chmury z błyskawicami. Niektóre belony wiozą dynamit, od którego możesz zginąć, a inne monety, które możesz zbierać.

GALAGA / Pegasus / Świstak
Gdy statek „chrabąszcz" Cię wciąga, nie przejmuj się. Musisz go potem tylko zestrzelić i będziesz miał podwójny statek (tylko gdy spada w dół, gdyż inaczej można stracić życie).

GOAL / Pegasus / R. Koeman
Jeżeli Cię skosili i wykonujesz rzut wolny, przyciśnij B Turbo. Podasz piłkę sam do siebie. Jeżeli zremisujesz mecz i strzelasz rzuty karne, strzelaj je na środek bramki. W 90% bramkarz wyjmuje piłkę z siatki.

HERO STORY 2 / Nintendo / Czarne Anioły
O wygranej nie decydują miejsca zdobyte na olimpiadzie, lecz ilość posiadanych pieniędzy.
W podsumowaniu zdobądź pierwsze miejsce drużyną białych (najlepiej jej kapitanem), a ujrzysz pełną końcówkę.

HOME ALONE 2 / Pegasus / R. Koeman
W ostatnim etapie, będąc na czubku choinki, żeby przejść bandytów musisz wykonać kilka czynności. Na górze ekranu lata facet z cegłami, Ty musisz nacisnąć – GÓRĘ – i krzyknąć „HELP", wtedy facet rzuci cegłę. Musisz dobrze wymierzyć, aby cegła spadła na bandytę.

JUNGLE BOOK / Pegasus / The Mask
Po włączeniu gry, gdy pojawią się napisy, wciśnij „Select" i poczekaj chwilę. Ukaże się menu, gdzie możesz wybrać poziom trudności oraz posłuchać muzyczek i odgłosów występujących w grze.

KAGE / Pegasus / R. Koeman
W planszy 4-1, przed facetami z wyrzutniami, możesz się chować za radarami.

MICROCOSM / CD-32 / Marcin Jagodda
Zatrzymaj grę, wciśnij kolorowe przyciski oraz dwa tylne i kręć kółkiem w lewą stronę. Gdy usłyszysz dźwięk masz nieśmiertelność i dostęp do wszystkich misji.

MIGHTY FINAL FIGHT / Pegasus / The Mask
W ostatnim etapie – w porcie, walnij pięścią w kurczaka na szyldzie – masz więcej energii i EXP.

MORTAL KOMBAT 3 PRO / Nintendo / Master
Tajne ciosy otrzymasz naciskając A i + B + kierunek.

NEMESIS / Game Boy / Pan Kramu & El Barto
Podczas pauzy wklep: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, START – masz 50 żyć.

NINJA CAT / Pegasus / Paweł „Buzzsaw" Kukuczka
Kod do ostatniej planszy (12): 390227.
Przez dłuższe przytrzymanie „A", używasz swoich specjalnych zdolności (np. pływanie, latanie). „Góra" + „A" - super strzał.

NORTHEN KEN / Pegasus / Janek
Gdy zapełnisz już sobie wszystkie kwadraty, A + B - puszczasz magię. W 3 planszy trzeba wejść do drugich drzwi D, A, B, U.

PARODIUS / Game Boy / Pan Kramu & El Barto
Gdy pojawi się logo „Konami" szybko wklep:
góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A - możesz posłuchać muzyczek.

PARODIUS / SNES / Pan Kramu & El Barto
Podczas pauzy wklep:
1. Góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, XXBB, YAYA.
2. XXXBBBYYYAAA – 3 smart bomby.
3. L, R, góra, X, prawo, A, lewo, Y, dół, B, AYAY, R - niezniszczalność.

PITFALL / SNES / Pan Kramu & El Barto
Na ekranie tytułowym wklep: AXAYAX, 2*SELECT, START – niespodzianka.

POP'N'TWINBEE / SNES / Pan Kramu & El Barto
Podczas pauzy wklep: AYAYXBXB, R, R, SELECT – niezniszczalność.

RIKKI'S WORLD / Game Boy / Mr Simon
Wklep: góra, dół, góra, dół, lewo, prawo, prawo, lewo, B, A, A, B - super pojazd.

ROAD FIGHTER / Pegasus / R. Koeman
Gdy uderzasz w jakiś samochód lub wjeżdżasz na kałużę oleju Twój samochód wpada w poślizg i rozbija się o bandę. Żaby tego uniknąć puść wszystkie przyciski. Samochód wykona kilka salt, ale nie rozbije się – działa w 75%.

SCHWARZENEGGER PREDATOR / Pegasus / R. Koeman
W 1 rundzie, w 4 planszy, żeby rozwalić ścianę musisz wziąć kcrabin, który znajdziesz na początku tej planszy. W 2 rundzie, w 5 planszy, są dwa wyjścia. Jeżeli wejdziesz do tego wyżej, ominiesz planszę 6.

SHAQ – FU / Mega Drive / Pan Kramu & El Barto
Ciosy (P - przód, T - tył, D - dół):
SHAQ: P-T-P-A; D-P-C.
KAORI: T-D-P-B; D-T-B.
SETTRA: P-D-T-P-C; P-D-P-A; D-T-C.
NEZU: P-D-T-A; D-T-P-C; D-T-C.
LEOTSU: D-T-P-B; D-P-B.
COLONEL: D-P-B; D-P-T-B.
VOODOO: T-D-P-B; P+A: P-D-P-A.
AUROK: w powietrzu B; T-P-T-B; P-D-T-C.
MEPHIS: P-D-T-C; D-P-B; D-T-C.
BEAST: D-T-P-B; P-D-T-D-C; D-T-B.
RAJAH: P-D-P-B; T-D-T-B.
DIESEL: T-D-T-B; T-P-B.

STREET FIGHTER II / SNES / Marcin Jagodda
Na screenie z napisem „CAPCOM" wciskaj na joypadzie: D, R, U, L, Y, B. Możesz teraz grać dwoma takimi samymi zawodnikami.

STREET FIGHTER IV / Pegasus / R. Koeman
Zestawy tajnych ciosów:
1. MOON – dół, przód, A - strzał; przód, dół, A - uderzenie głową; dół, tył, B - korkociąg; (będąc blisko) przód + A (wykonać razem) – przewrót.
2. TRACY – dół, przód, A - strzał; przód, dół, B - piruet; (będąc blisko) przód + A - super uderzenie.
3. GOHO LI - przód, dół, A - śmiertelny wyskok; dół, przód, A - strzał; dół, tył, B - korkociąg; (będąc blisko) przód + A - przewrót.
4. ROBER - dół, przód, A - strzał; przód, dół, A - śmiertelny wyskok; dół, tył, B - korkociąg; (będąc blisko) przód + A - przewrót.
5. STALONG – tył + B - śmiertelne uderzenie; (będąc blisko) przód + A - przerzut.
6. CHUNFO – dół, przód, A - strzał; przód, dół, A - udarzenie głową; dół, tył, B - korkociąg; (będąc blisko) przód + A - przewrót.
7. BUNNY – dół, przód, A - strzał; przód, dół, B - piruet; (będąc blisko) przód + A - super uderzenie.
8. CLIFF – przód, dół, A - śmiertelny wyskok; dół, przód, A - strzał; dół, tył, B - salto; (będąc blisko) przód + A - super przewrót.
9. PASTA – dół, przód, A - strzał; przód, dół, A - śmiertelny wyskok; dół, tył, B - korkociąg; (będąc blisko) przód + A - przewrót.
10. RAMBOO – tył + B - super uderzenie; (blisko) przód + A - przewrót.

SUPER ROBIN HOOD / Nintendo / Czarne Anioły
W dolnym etapie lochów (żółte mury), w lewym, dolnym rogu należy zabić strażnika i wskoczyć na jego miejsce – ujawni się niewidzialna drabinka prowadząca do klucza.

SUPER SOCCER / SNES / Pan Kramu & El Barto
Kody (strzałkowe). L - lewo, P - prawo, D - dół, G - góra, + – skos.
1. G, P, D, L, G, L+G, G, D.
2. L+G, L, L, L, P, L+G, D, G.
3. G, L, L+D, L, D, D+P, P, L+D.
4. P, G+P, G+L, G+L, D+P, D+P, D+P, L.
5. G+L, P, D+L, G+L, P, G+L, L, D+L.

TINY TOONS / SNES / Marcin Jagodda
Wpisz jako password: EMIRA, SHIRLEY, COYOTE.

TOM AND JERRY / Pegasus / Janek
W planszy z ogniami złap „kubek" i pod koniec planszy na ostatnim ogniu przytrzymaj Turbo przez ok. 10 min. [Naprawdę??? A nie sekund? – Dean] (da się mieć tylko 9 żyć, działe też na ślimakach). Na ostatniej bazie wciśnij A + B + START + SELECT – stanie się coś ciekawego.

TURTLES / Pegasus / Paweł „Buzzsaw" Kukuczka
W rundzie 5, wejdź do budynku w lewym-górnym rogu. Zejdź pierwszą drabinką na dół – znajdziesz bumerangi. Możesz teraz wyjść drabinką do góry i znów zejść do pomieszczenia z bumerangami – będą tam. Możesz tak robić, aż wszystkie żółwie będą ich miały po 99 (lub więcej!).

TURTLES II / Pegasus / Paweł „Buzzsaw" Kukuczka
Super cięcia – B + A (prawie równo) – zabija przeciwnika jednym ciosem (oprócz boss'ów). Gdy zginiesz możesz zabrać życie Twojemu kumplowi naciskając „SELECT". Ostatniego bossa (Shredera) załatwiasz doskakując do niego z wyciągniętą nogą, uciekając skokiem i znów z doskoku z nogi. Uważaj na jego strzały – zamieniają Cię w normalnego żółwia i tracisz jedno życie.

ULTIMATE STUNTMAN / Pegasus / Świstak
W planszy 2-1 po rozbrojeniu bomby zniż się na sam dół – nie trafi Cię żadna rakieta (ale wszystko inne może Cię zabić).

YO NOID / Nintendo / Czarne Anioły
W drugim levelu (lodowisko), nad szóstą z pękających płyt lodu ukryty jest bonus wraz z teleportacją i kontynuacją.

ALIENS
C-64
COP KILLER
1. 7324 G
2. 2727 M
3. 1506 E
4. 3701 M
5. 7100 D
6. 7123 G

ATOMINO
AMIGA
NINJA
40. PHOTON
50. PLANKTON
60. INFERNAL
70. FOSSIL
80. POISON
90. SOUP
100. SULPHATE

BBS
JANE SEYMOUR
AMIGA
NINJA
SLUMBER
BULKHEAD
MUSHBASH
INTEREST
SHOWROOM

BIRD FIGHTER
Nintendo
CZARNE ANIOŁY
2. 6317
3. 7261
4. 5671
5. 9089
6. 4660

BLUE BARON
C-64
EDD
1. AAAA
2. LATE
3. COOL
5. PETS
6. HIGH
7. WILF
8. GOOD
9. GAME
10. VOTE
11. LOST
12. JUNE

BOMB SCARE
C-64
COP KILLER
1. ZEPCHA
2. QWART
3. DELTA
4. XYLEM
5. NITRO
6. CRYPT
7. VTRON
8. ASTRA

GOBLINS
AMIGA
Killersoft and ZZ Top
2. VQVQFDE
3. ICIGCAA
4. ECPQPCC
5. FTWKFEN
6. HQWFTFW
7. DWNDGBW
8. JCJCJHM
9. ICVGCGT
10. LQPCUJV
11. HNWVGKB
12. FTQKVLE
13. DCPLQMH
14. EWDGPNL
15. TCNGTOV
16. TCVQRPM
17. IQDNKQO
18. KKKPURE
19. NGOGKSP
20. NNGWTTO
21. LGWFGUS

HAZAR
C-64
Tomasz Jamroz
1. NONNED
2. BATMAN
3. THE YAWN
4. PASWORD
5. DISKETTEE
6. DER BAER
7. CRACHING

LEGEND OF THE LOST
AMIGA
Killersoft and ZZ Top
2. STONES
3. LADDER
4. ESCAPE
5. LAVA
6. FINALE



LEONARDO
AMIGA
NINJA
10. EMMENTALER
20. APLHORN
30. MATTERHORN
??. IV ANHOE

LOGICAL
C-64
Tomasz Jamroz
5. ZDHGZ
10. UGFAU
15. RAVZR
20. BZMUZ
25. HVERU
30. FRCBR
35. VBNHZ
40. MHOFU
45. EFXVR
50. CVDMZ
55. NMGEU
60. OEACR
65. XCZNZ
70. DNUOU
75. GORXR
80. AXBDZ
85. ZDHGU
90. UGFAR
95. RAVZB
99. VBNHH

LONE RANGER, THE
Nintendo
CZARNE ANIOŁY
2. RPYDKBKBJPYBGGJX
3. JLYBQDZDNRYBHDJW
4. VVYJWNRBLPYJJGQQ
5. QXYNZBYBYBYBKGMM
6. BGBGJNLYTQBYLZMH
7. XKYQWBZBGHYDMGQD
8. JGBMVYGKJRBPBGRG

MAX WARRIOR
Nintendo
CZARNE ANIOŁY
2. 5963
3. 0501
4. 0705
5. 9801
6. 2687

RELAXED EMOTIONS
C-64
Marcin Jankowski
26. YELLO
27. VIDEO
28. HARD DAYS
29. MALORCA
30. CRETA
31. LEVEL ONE
32. ITS MAGIC

ROBBO
PC
Deoniziak K.
A. NOWEZ
B. TYNGOD
C. WOKKOM
D. FOBBYX
E. XIONOR

RUFF & TUMBLE
AMIGA
NINJA
1. 6581
2. 3178
3. 8392
4. 7339

STARQUAKE
C-64
Pogromca
1. SIGMA
2. ASTRA
3. HYLIS
4. KAPPA
5. FFMUR
6. CHASM
7. MALIS
8. METRE
9. XENON
10. COSIN
11. PLASM
12. OPTIC
13. POLAR
14. Z.A.P.
15. MESON

SUPER RETURN OF THE JEDI
SNES
Wojtas
Poziom trudności JEDI:
2. TATOOINE – RRSBTS
3. JABBA'S DANCE HAUL – YQYHJN
4. JABBA'S PALACE – ZPNKKZ
5. RANCOR PIT – BZGBJX
6. ATTACK ON SAIL BARGE – MSDZZR
7. INSIDE SAIL BARGE – XXVPBG
8. ENDOR – SPEEDER BIKES – CQQBKP
9. EWOK VILLAGE A - XNH-PSF
10. EWOK VILLAGE B - KQM-LXP
11. ENDOR – MFWHQM
12. MILLENNIUM FALCON (wieżyczka) – VCYNNP
13. POWER GENERATOR – BPSDYS
14. INSIDE DEATH STAR – DSFYGD
15. MILLENNIUM FALCON (nad G. Śmierci) – NJHPHL
16. TOWER – BZCBCB
17. TOWER ENTERANCE – VADER – VGKSNJ
18. EMPEROR'S CHAMBER – PPNNZY
19. MILLENNIUM FALCON IN-SIDE TUNNEL – CJQKMX
20. MILLENNIUM FALCON OUTSIDE TUNNEL – TXQLTM

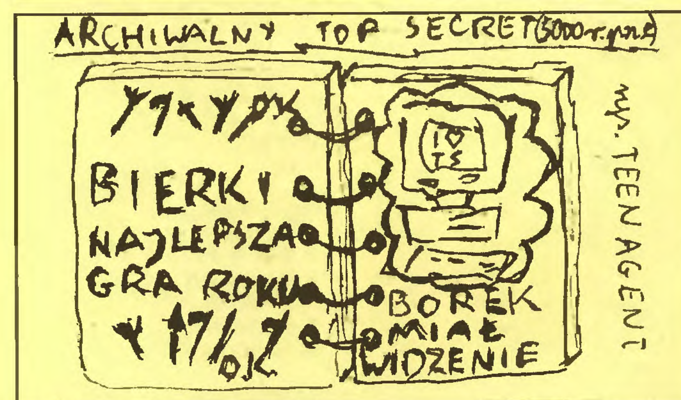
[Nie napisałeś swojego adresu – Dean]

TECHNOID
ATARI XL / XE
Kamil Walaszek
2. LUREY
3. DGYUV
4. GOSIA
5. MAGDA
6. YAREK
7. 2709
8. KNBCQ
9. TAROT
10. WENUS
11. SEBAN
12. KONOP
13. DAREK
14. TOMEK
15. 76712
16. 23194
17. 80012
18. UWCCG
19. 44156
20. MACOK
21. 60606
22. ZBIKH
23. BRATH
24. GOTOS
25. VVAYU
26. 52041
27. QMRWY
28. BEATA
29. 25919
30. MEOFF

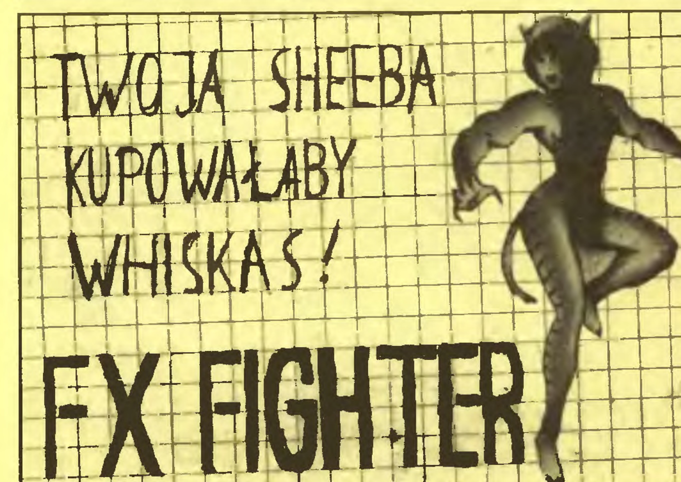
Tys graficy łonćcie sie

(f kaszdym razie jakos tak było ostatnio, ale Pan Dyrektor Emil tak dawno jósz nie przydzielił nam hodźby skrawka miejsca, rze zapomnieliźmy jak sie to pisze)









Dysgrawidzy szczególnie dziekują Pawłowi K. z Katowic Ligoty za „ślepy nabój". Poniewarz dyskraficy nie dysponują rzadnom pólom nagrud mogom co naj wyrzej wyrazić gotowość do dalszej równie owocnej współpracy.

BLOODWINGS – Zemsta Dyniogłowego

„Jest gra do opisu, tak, tak, przygodówka – mówił do słuchawki Haszak – zemsta jakaś dyniogłowego, czy co tam"...

„Pierwsza prawdziwie interaktywna, bazująca na scenariuszu filmowym gra przygodowa, która przenosi pełnoekranowy film w środowisko 3D" – przeczytałem wkrótce na odwrocie pudełka, hm, trochę dziwne te screeny. Zainstalowałem, odpaliłem ...

Po chwili okazało się, iż gram w jakiegoś klona „Dooma", z tym że używanie tej nazwy jest pewnym świętokradztwem, bo co ujrzałem, ujmując to najprościej, przechodzi ludzkie pojęcie – koszmar dla oczu, chała dla wyobraźni. Malutkie okno pośrodku ekranu sugerujące bardzo klepski i woiny engine, nieinspirujące jednobarwne tekstury, niedostatek różnorodnych potworów, ciasny, wywołujący uczucie klaustrofobii labirynt – wszystko to robi na graczu wrażenie zemsty dynio(pusto)głowego programisty, tylko za jakie grzechy?...

Z Dyniogłowym spotkałem się już wcześniej; leciał sobie jakiś czas temu w telewizji horrorek: małolaty zabijają facetowi przez przypadek dzieciaka, ten przyzywa lokalnego demona, który robi straszną rozróbę – giną prawie wszyscy, na końcu tatuś. Zrobiono, wygląda na to, drugą część, w której dyniogłowy powtarza z grubsza scenariusz z filmu poprzedniego.

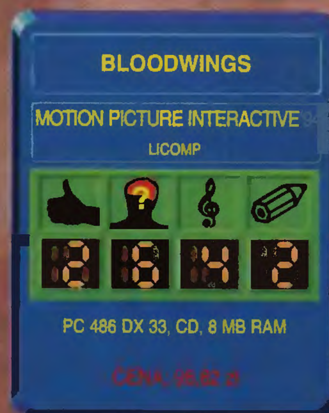
Co to ma wspólnego z naszą grą? Ano to, że w labiryncie rozmieszczone są tzw. portale filmowe – uaktywniamy je i oglądamy sobie film; w czasie projekcji ma miejsce owa „pierwsza prawdziwa interaktywność" – naszym obowiązkiem jest nieustanne klikanie na ekranie celem wyłowienia jakiegoś przedmiotu, który po chwili ląduje nam w „inventory" – (jedynym tu elemencie budzącym skojarzenia z gatunkiem gier przygodowych).

Zastosowanie przedmiotu wypada nam odkryć – duża część z nich nanosi szczegóły na mapę terenu (świeca, licencja myśliwska), inne są pewnymi rodzajami broni, np.: zegar posłuży do unieruchomienia na pewien czas wszystkich potworów, ogień zablokuje któregoś w niszy, jeszcze inny zaznaczy nam na ścianie tajne przejście rysunkiem krwawych skrzydeł.

Aby przejść dalej musimy mieć klucz, który otworzy nam porozrzucane tu i ówdzie skrzynie, w których znajdują się jakieś bzdetne wielościany. Na koniec, że pozwolę sobie zacytować instrukcję „po wielu trudach oraz mękach, o ile przeżyjesz, być może odnajdziesz Odźwiernego". Po mało inteligentnej konwersacji daje mu się odpowiednią bryłę, odpowiada na jakieś pytanie sprawdzające, czy uważnie obejrzeliśmy filmiki i fruu – jesteśmy w czyśćcu. W tymże, znowu oglądamy filmiki, ratując od śmierci niedoszłe ofiary Dyniogłowego, oprócz tego zwiewając przed siwowłosymi mendregami uwalniamy dusze potępieńców. Na koniec dochodzimy do legowiska, aby unieszkodliwić Dyniogłowego jakąś ofiarą, filmik i dobranoc.

Trzy bardzo niewielkie poziomy mogą dziwić i sugerować prostotę gry. Jest ona jednak tak drapieżnie trudna, że grając nawet na „easy" trzeba się zdrowo napocić. Silne i liczne, umieszczone na niewielkim terenie potwory następują Ci na pięty, nie ma jak uciekać, czy też robić uniki w ciasnych korytarzach, a siła życiowa i psychiczna wylewają się z Ciebie jak z dziurawgo nocnika.

Nieżyczliwy świat „Bloodwings" trzeba badać i poznawać. Pomocny jest w tym manual, ale wiele pracy należy wykonać samemu. Posłużę się przykładem: na każdym z poziomów istnieją obszary, w których zregenerować można siłę psychiczną, manual milczy jednak o możliwościach regeneracji o wiele ważniejszej siły życiowej – przykrym zaskoczeniem jest fakt, że nie odnawia sie ona na początku nowego etapu. Gracz musi dopiero odkryć, że utraconą energię odzyska strzelając w Strefie Nicości do złotobrunatnych łupin, a następnie goniąc i likwidując uwolnione zeń białe kulki.



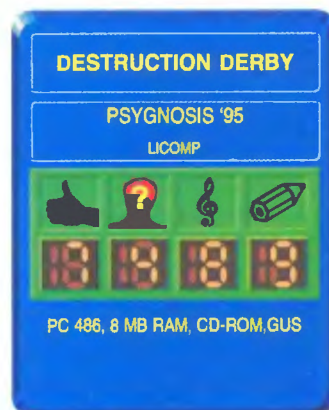
„Bloodwings" zawiera parę ciekawych pomysłów, ale to zdecydowanie za mało, by powiedzieć coś dobrego o tym produkcie. Frustracja, klaustrofobia, brunatnoszare piekło wokół, beznadzieja przerywana mało przejrzystymi sekwencjami wideo (w które trzeba dość idiotycznie poklepywać lewym przyciskiem myszy) nie mogącymi dostarczyć rozrywki, gwarantowanej przez pełny film. Unikać, unikać za wszelką cenę.

Dixie



DESTRUCTION DERBY





„Desctruction Derby" to gra łącząca w sobie elementy rasowego symulatora oraz rozrywkowej arcade. Którego z tych czynników będzie więcej, zależy wyłącznie od gracza.

Główne menu zawiera między innymi pozycję „Race Type" (moje określenie ikonki), dzięki której można wybrać jeden z czterech rodzajów zabawy: „Wreckin' Racing" – to wyścig połączony z demolką. Otrzymujemy punkty zarówno za przyjechanie na metę na pierwszym miejscu, jak i za spektakularne zderzenia z innymi zawodnikami. „Stock Car Racing" – tutaj nie doświadczysz dzikich przyjemności wjeżdżania koledze w bagażnik. Liczy się tylko prędkość i technika. Punkty przyznawane są wyłącznie za zajętą pozycję na mecie. „Destruction Derby" – esencja tej gierki. Na okrągłej arenie spotyka się szesnastu zawodników i każdy zawzięcie próbuje trafić na pełnej prędkości w cokolwiek co nawinie mu się przed maskę. Totalna destrukcja. Jest jeszcze „Time Trial" – jazda na czas. Nic ciekawego.

Grafika jest bardzo dobra. Można ją porównać do „Nascar", ale tutaj wydaje się jeszcze bardziej dopracowana i szybsza. W sumie 486-66 pozwala na zupełnie sensowną zabawę. Niestety nie przewidziano opcji dla posiadaczy Pentium Pro – grafiki SVGA.

Pięknie wykonane są modele samochodów. Graficy i programiści wycisnęli naprawdę wszystko z niskiej rozdzielczości. Każde zderzenie, którego doświadcza samochód zostawia na nim swój ślad tak, że w końcu pogięta maska zasłania widok do przodu. Rewelacja, zresztą popatrzcie na screeny!

Dwa słowa o realizmie – na poziomie trudności PRO samochód zachowuje się po prostu idealnie tak, jak można to sobie wyobrażać. Na ostrych zakrętach zarzuca tyłem aż do spowodowania obrotu, brak ABSu powoduje utratę kontroli nad pojazdem podczas ostrego hamowania...absolutny miód.

Muzyka zawarta jest na ścieżkach audio kompaktu. Daje to jakość jakiej żaden Gravis czy AWE nie jest w stanie z siebie wykrzesać. Wyścigi opatrzone są miłymi dla ucha komentarzami jakiegoś gościa, który oprócz zagrzewania do walki i podawania aktualnej pozycji w wyścigu potrafi prawić komplementy („nice move!") albo mieszać z błotem („bad position").

Ogólnie rzecz biorąc, „Destruction Derby" to miła gra na długie zimowe wieczory. Szkoda, że szybko się nudzi. Dla zmęczonych grą w pojedynkę zawodników pozostaje kupić serwer, piętnaście komputerów i spróbować zagrać w sieci. W końcu nie ma to jak zniszczyć kumplowi jego nowiutki wóz...

DEMOLITION MAN (ROOSHKEEN)



LAS VEGAS CASINO





Kasyno to miejsce, gdzie można zyskać fortunę, ale częściej ją stracić. Hazard przyciąga wielu ludzi, którzy chcą odmienić swój los. Także Ty masz szansę wypróbować swe szczęście. Nie musisz nawet wychodzić z domu ani zakładać fraka. Wystarczy, że zagrasz w grę „Las Vegas Casino". Wprawdzie nic w nią nie wygrasz, ale za to nic nie stracisz ani nie wpadniesz w ogromne długi.





W wydanej przez LK Avalon grze mamy do dyspozycji cztery najczęściej spotykane w kasynach gry: „Black Jack" – znany u nas lepiej jako oczko, „Backarat", „Kości" no i oczywiście gra znajdująca się w każdym kasynie czyli „Ruletka". Na początku dostajemy pewną sumę pieniędzy, z którą udajemy się do pokoju z wybraną grą. Zasady wszystkich gier są wystarczająco dobrze opisane w instrukcji tak, że nikt nie powinien mieć problemów ze zorientowaniem się, o co w nich chodzi. Gramy aż do momentu, w którym skończą nam się pieniądze, co prędzej czy później i tak nastąpi.

Jeżeli ktoś lubi gry hazardowe, ale nie chce ryzykować straty pieniędzy, „Las Vegas Cassino" to z pewnością gra dla niego. Bawiąc się tym programem można się łatwo przekonać, że szansę na dorobienie są bardzo, bardzo niewielkie. Może jednak szczęście Ci sprzyja i uda Ci się rozbić bank!

BADJOY

CLOCK SoftwareClub

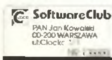
DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Mamy zaszczyt powiadomić Państwa o otwarciu od 01.12.95 pierwszego w Polsce Klubu Użytkowników Licencjonowanego Oprogramowania.

WARUNKI UCZESTNICTWA :

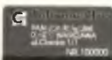
Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera,który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.

Wszystkie zakupy w SC są sumowane.
Po przekroczeniu pierwszego progu, klubowicz otrzymuje kartę członkowską.
Są trzy rodzaje kart.



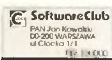
karta BIAŁA 5 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.



karta SREBRNA 10 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.



karta ZŁOTA 15 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- **wysokie rabaty na płyty CD-ROM**
- **aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.**
- **materiały reklamowe (plakaty,prospekty itp.)**
- **telefoniczną pomoc techniczną**

Każdego miesiąca wśród członków SC odbywać się będzie LOSOWANIE NOWOŚCI
Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedażydetalicznej w naszych sklepach. Wszyscy klubowicze otrzymyją przesyłki bezpłatnie.

ZAPOWIEDZI (PC):

- ALIEN ODYSSEY
- ASCENDANCY
- CYBERMAGE
- DEMOLITION DERBY
- F1 GP 2
- FIGHTER DUEL
- HEART OF DARKNES
- INDY CAR RACING 2
- MORTAL COIL
- RING CYCLE
- TILT
- TOP GUN
- WING COMMANDER IV

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-180 tytułów CD ROM PC Shareware

-40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.:
3D ATLAS :146 zł
GROLIER ENC. 95 :69 zł
ANIMALS ZOO :46 zł
AUTO ALMAN. 95 :73 zł
MS ENCARTA 95 : 149 zł

-50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

CD-ROM

IBM PC , AMIGA CD32 AMIGA CDTV , A570

IBM PC wybrane tytuły:

10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH	10CD	160 zł
10 PAK VOL.3	10CD	146 zł
11 TH HOUR	4CD,B	210 zł
A4 NETWORK	B,P	128 zł
ACROSS THE RHINE	**B,P**	**134 zł**
ACTUA SOCCER	**B,P**	**122 zł**
AL UNSER JR.ARCADE RACING	B	79 zł
BATTLE BEAST	B	139 zł
BATTLE ISLE 2	B	119 zł
BC'RACER	B,P	61 zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BLOODWINGS	B,P	98 zł
BUREAU 13	B,P	85 zł
BURIED IN TIME	**B,P**	**157 zł**
CIVIL WAR	B,P	101 zł
COMANCHE	B,P	61 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146 zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134 zł
CYCLONES		65 zł
DARK FORCES	B	183 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DISCWORLD	B,P	104 zł
DOOMSDAY	B	50 zł
DRAGON LORE	2CD	85 zł
ECSTATICA	B,P	79 zł
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	**B,P**	**188 zł**
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FATAL RACING	**B,P**	**98 zł**
FIFA 96	**B,P**	**134 zł**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183 zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110 zł
FULL TROTTLE	B,P	183 zł
FX FIGHTER	B	169 zł
GUILTY	B,P	85 zł
HELL	B,P	104 zł
HELL FIRE ZONE	**B,P**	**98 zł**
HEXEN-HERETIC 2	**B**	**179 zł**
HI-OCTANE	B,P	134 zł
KING'S QUEST VII	**B,P**	**98 zł**
KUK & PLAY (versja PL)	B,P	110 zł
KOSHAN CONSPIRACY	**B,P**	**72 zł**
LITIL DIVIL	B,P	70 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104 zł
LOST EDEN	B	134 zł
MACHIAVELLI (versja PL)	B,P	110 zł
MAGIC CARPET	B,P	110 zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134 zł
MEGA PACK 3	12CD,B	150 zł
MEGA PACK 4	**11CD,B**	**159 zł**
MEGARACE	B	46 zł
MILLENNIA	**B,P**	**98 zł**
MORTAL KOMBAT III	B	179 zł
NEED FOR SPEED	B,P	134 zł
NOCTROPOLICE	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł
PANIC IN THE PARK	**3CD,B,P**	**129 zł**
PERECT GENERAL II	B	119 zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164 zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101 zł
PRISONER ON ICE	B,P	128 zł
PSYCHO PINBALL	B	169 zł
REBEL ASSAULT II	**2CD,B,P**	**189 zł**
RETRIBUTION	B,P	91 zł
RIDDLE OF MASTER LU	**B,P**	**145 zł**
ROAD WARRIOR	**B,P**	**110 zł**
SAVAGE WARRIORS		79 zł
SCREAMER	**B**	**159 zł**
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł
SPACE QUEST VI	B,P	108 zł
STAR TREK	B,P	158 zł
STONEKEEP	**B,P**	**169 zł**
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	B,P	97 zł
TEKWAR	**B**	**179 zł**
TERMINAL VELOCITY	B,P	136 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	**B,P**	**136 zł**
UNDER A KILLING MOON	4CD,B	159 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	159 zł
WARCRAFT 2	**B,P**	**145 zł**
WEREWOLF VS COMMANCHE	**2CD,B,P**	**122 zł**
WETLANDS	**B,P**	**145 zł**
WITCHEVEN	**B,P**	**145 zł**
WOODROFF	B,P	98 zł

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALFRED CHICKEN		25 zł
ALIEN BREAD 3D	B,P	119 zł
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
SATTLETOADS		25 zł
BENEFACTOR	B	60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
BRUTAL PAWS OF FURY	**B**	**120 zł**
CANNON FODDER	B	90 zł
CASTLES II		60 zł
CLOCKWISER	B	83 zł
D/GENERATION		25 zł
DANGEROUS STREETS		45 zł
DARKSEED		59 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE		44 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70 zł
DENNIS	B	58 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
FIEDLS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE		60 zł
FLINK		83 zł
FURY OF THE FURRIES		25 zł
GLOOM	P	73 zł
GUARDIAN		46 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69 zł
JOHN BARNES	P	54 zł
JUNGLE STRIKE	B	90 zł
KID CHAOS	B	58 zł
KINGPIN	B,P	51 zł
LABIRYNT OF TIME	B	116 zł
LAST NINJA 3		50 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LIBERATION		50 zł
LITIL DIVIL	B	136 zł
LOTUS		92 zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60 zł
MEAN ARENAS		50 zł
MICROCOSM	B	70 zł
MYTH		60 zł
NAUGHTY ONES	B	60 zł
NICK FALDO GOLF		83 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	B	120 zł
PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER		53 zł
PIRATES GOLD		115 zł
POWER GAMES		41 zł
PREMIERE		25 zł
QUIK THE THUNDER RABBIT		30 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	98 zł
ROAD KILL		51 zł
SENSIBLE SOCCER		43 zł
SHADOW FIGHTER		124 zł
SIMON THE SORCERER		65 zł
SKELETON KREW	P	52 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58 zł
STRIKER		55 zł
STRIPPOT	B	120 zł
SUBWAR 2050	B	95 zł
SUPER FROG	B,P	39 zł
SUPER MEMO 3.0	B,P	60 zł
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170 zł
THE CHAOS ENGINE		39 zł
THE CLUE		125 zł
TOTAL CARANGE		44 zł
UFO	B	65 zł
VITAL LIGHT	B	69 zł
WHALES VOYAGE	P	46 zł
WHIZZ	B,P	58 zł
WILD CUP SOCCER	B	50 zł
WORMS	**B,P**	**116 zł**
ZOOL 2		69 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMIGA TOOLS		86 zł
AMIGA TOOLS 3		**85 zł**
AMINET 8		50 zł
AMINET 9		**50 zł**
AMINET SET	4CD	135 zł
AMINET SET 2	4CD	135 zł
BCI NET 1		53 zł
BCI NET 2		49 zł
C64 SENSATION		68 zł
CD EXCHANGE 1		71 zł
CD NETWORK		74 zł
CD NETWORK 2		80 zł
DEMOMANIA		50 zł
DZWIEKI I MODULY		50 zł
EUROSCAN 1		50 zł
GAMERS DELIGHT		41 zł
GAMERS DELIGHT 2		**71 zł**
GOLD FISH 3		**87 zł**
MEETING PEARLS 1		39 zł
MEETING PEARLS 2		39 zł
MEETING PEARLS 3		**39 zł**
MULTIMEDIA TOOLKIT		70 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	2CD	117 zł
SCENA PL	P	50 zł

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

Rondo Daszyńskiego
ul.Prosta
ul.Towarowa
PARKING
ul.Pańska
JUPITER CENTRUM
sklep CLOCK

SKLEP FIRMOWY

DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48
wew.114

Wykład kolejny, o rysowaniu po ekranie

Tym razem odpuścimy sobie sprawy związane z historią i typami gier, bynajmniej nie uważając tematu za zamknięty całkiem i na zawsze. Najważniejsze już chyba jednak zostało powiedziane, możemy więc przejść dalej – a tym dalej będzie tym razem małe co nieco o grafice – a konkretnie o technicznej stronie jej generowania.

W najdawniejszych czasach, kiedy każdy bit wydawał się być cudem świata (zwłaszcza ósmy), praktycznie cała grafika w grach tworzona była za pomocą sprite'ów. Sprite to po angielsku duszek, w komputerach zaś nazwano w ten sposób mały obrazek wyświetlany w dowolnym miejscu ekranu, na ogół na pierwszym planie.



coś ze Spectrum – klasyczne sprite'y, wszystkie takie same, co najwyżej w różnych fazach i kolorach.

Czasem sprite'y były generowane sprzętowo (np. na C64), czasem musiał je rysować w pamięci ekranu procesor (np. na Spectrum), czasem dla wytworzenia wrażenia ruchu sprite'y miały kilka klatek, wyświetlanych po kolei. Ta technologia miała jedno, bardzo wyraźne ograniczenie – sprite'y zawsze były tej samej wielkości, a nawet jeśli dawały się skalować, to tylko w sposób nieciągły – można je było powiększyć dwukrotnie, trzykrotnie, inaczej w pionie, a inaczej w poziomie, ale nie dawało się zmienić ich rozmiaru o 37% i jeszcze obrócić o 13 stopni. Na to technologia nie pozwalała. Co więcej, obraz generowany za pomocą sprite'ów zawsze był płaski, nigdy



Retaliator – świat z jednobarwnych wieloboków, tylko kabina jest narysowana osobno.

nie mógł mieć głębi, toteż o ile dawało się sprite'ami obsłużyć platformówki i przygodówki, w przypadku symulatorów ta technologia nie zdawała egzaminu.

Pod tym względem znacznie elastyczniejsza jest następna technika generowania obrazu – składa-



Strike Commander - dużo więcej z faktur i wieloboków wycisnąć się nie da.

nie go z jednokolorowych wieloboków. Całkiem zgrabny samochód albo samolot można zbudować z kilkunastu wieloboków, a jeżeli jeszcze wybierze się tylko te, które są skierowane swoją widoczną powierzchnią w stronę gracza i narysuje je poczynając od tych znajdujących się najdalej, a kończąc na tych najbliższych, uzyska się obraz w miarę przypominający rzeczywisty świat. Wprawdzie algorytmy pozwalające na wybór odpowiedniej kolejności rysowania wieloboków są dosyć skomplikowane, a co za tym idzie wymagają dość szybkiego komputera, jednak położenie wierzchołków wieloboków można (opierając się na kilku podstawowych wzorach z geometrii analitycznej) bardzo łatwo wyliczyć, co pozwala na stosunkowo proste uzyskanie pseudotrójwymiarowego świata.

Następnym krokiem okazało się być – dość nieoczekiwanie – zastosowanie skalowanych sprite'ów. Okazało się, że można je dowolnie skalować (37%) i obracać stosunkowo tanio, nie obciążając w tym celu procesora jakimiś niestworzonymi obliczeniami. Wprawdzie skalowane w ten sposób sprite'y wyglądają dość obrzydliwie, jednak dzieje się tak tylko wtedy, gdy każdy z nich ogląda się pojedynczo. W ruchu (zwłaszcza szybkim) deformacje i zniekształcenia powstające przy każdym skalowaniu znikają (a dokładniej ulegają uśrednieniu, dzięki temu, że za każdym razem są trochę inne). W ten sposób udało się uzyskać znacznie lepszy obraz niż w przypadku wieloboków, obiekty zaczęły sprawiać wrażenie wypukłych – i choć było to tylko złudzenie optyczne, jakość obrazu była lepsza. Warto dodać, że ta technologia wymaga znacznie więcej miejsca w pamięci – trzeba bowiem dysponować sprite'ami, na których będzie obiekty widać z różnych stron.

Miłośnicy technologii wieloboków też nie dawali za wygraną i poprawili jakość obrazu stosując cieniowanie techniką Gourauda. Pomysł jest bardzo prosty – zamiast zamalowywać całą powierzchnię wieloboku jednym kolorem, kolor ten po trochu się zmienia – zaczynając od jednej wartości na jednej krawędzi wieloboku, a kończąc na innej na drugiej krawędzi. Oczywiście trzeba umiejętnie dobrać kolory krawędzi, ale nie stanowi to wielkiego problemu (o dziwo, najefektywniejszy algorytm wyznaczania koloru punktu w obrębie wieloboku jest niewielką modyfikacją tego, który posłużył do skalowania sprite'ów). A efekt – znacznie lepszy od wszystkich dotychczasowych.

W tym momencie aż się prosi o pójście po rozum do głowy i zauważenie, że między skalowaniem i obracaniem sprite'ów, a rysowaniem wypełnionych jakimś wzorem wieloboków właściwie nie ma wielkiej różnicy. Jeżeli sprite będzie akurat wielobokiem i zostanie odpowiednio przeskalowany, efekt (z geometrycznego punktu widzenia) będzie dokładnie taki sam, jak w przypadku narysowania wieloboku, na który została nałożona faktura. I to był następny, jak na razie ostatni (?) etap ewolucji. Jeżeli lecący na Ciebie samolot ma okna, przez które widać członków załogi, jeżeli widać namalowane na jego



„Wing Commander 1" – czysta technologia skalowanych sprite'ów.

bokach numery, a hen, daleko na powierzchni ziemi widać drobną siateczkę różnokolorowych pól uprawnych, poprzecinanych drogami i rzekami, to najprawdopodobniej masz właśnie do czynienia z wielobokami z nałożoną fakturą („teksturowanymi", jak się czasem mówi). I - nie zgadniecie – zastosowany do sprawnego nakładania faktury algorytm jest mniej więcej tym samym, o którym była już w tym wykładzie kilka razy mowa.

Warto jeszcze pokrótce wspomnieć o dwóch innych technologiach, które znalazły zastosowanie w generowaniu grafiki w grach. Jedna z nich to **voxel space** - czyli ta technika, którą posłużono się przy rysowaniu świata w „Comanche" i wszystkich grach pochodnych. Latające śmigłowce i inne obiekty są tam po prostu skalowanymi sprite'ami, ale technika generowania krajobrazu jest zupełnie inna niż wszystkie dzisiaj opisane. Druga technologia to wykorzystanie wieloboków do tworzenia płaskich obrazów, z którą mieliśmy do czynienia w „Another World" – nie użyta jak na razie nigdzie indziej.

Te kilka akapitów bynajmniej nie wyczerpuje całego tematu, jednak



„Harrier Jump Jet" – wieloboki i cieniowanie Gourauda. Gdyby nie cieniowanie, obraz nie różniłby się specjalnie od „Retaliatora"

dotyczy około 95% wszystkich gier dostępnych na rynku, często jedynie wzbogaconych o różne drobiazgi, na które pozwala moc obliczeniowa dzisiejszych proceso-



„Hexen" – faktury na ścianach, skalowane sprity jako postacie. Akurat w grach doomopodobnych najciekawszy jest algorytm znajdowania ścian, które trzeba narysować.

rów. A pozostałe pięć procent? Ha, to będzie zapewne temat wykładu który pojawi się w Uniwersytecie za następne kilka lat...

Borek



„Fade to Black" – wieloboki, Gouraud i trochę faktur na ścianach.

KOMPUTERY





- intel Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprpogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✔ 2 lata gwarancji, ✔ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✔ telefoniczny support techniczny

Komputer BAZA

dla ucznia	multimedia	profesjonalny
486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB monitor color 14" LR, SVGA, klawiatura, DOS 6,22	486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, CD-ROM, karta dźwiękowa, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB LB, klawiatura, DOS 6,22	Intel Pentium 90, 8 MB RAM, PCI, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB PCI, klawiatura, DOS 6,22
2354,-	2934,-	3977,-

RATY!

	dla ucznia	multimedia
1 wpłata	861,-	1455,-
12 rat po	222,-	375,-

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok
ul. Bema 102
tel. 42 88 92

Bielsko-Biała
ul. Wyzwolenia 7
tel. 14 74 42

Bydgoszcz
ul. Karłowicza 26
tel. 41 72 87

Gdańsk
ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285

Gdynia
ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08

Katowice
ul. Jesionowa 9A
tel. 58 20 62

Kielce
ul. Leśna 1
tel. 42 972

Kraków
ul. Racławicka 56
tel. 34 32 17

Lublin
ul. Narutowicza 62
tel. 20 317

Łódź
ul. Jaracza 19
tel. 30 21 74

Olsztyn
al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73

Poznań
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Rzeszów
ul. Staszica 15B
tel. 42 722

Szczecin
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05

Toruń
Szosa Chełmińska 128
tel. 266 51

Wrocław
ul. Jedn. Narod. 43/45A
tel. 21 31 94

Warszawa
ul. Powsińska 22A
tel. 642 19 14
ul. Popiełuszki 19/21
tel. 33 90 30

Zielona Góra
ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23



Po tym rozkazie osadnicy rozchodzą się po okolicy w poszukiwaniu nie zabudowanego, płaskiego terenu. Gdy osadnik znajdzie taki teren, buduje największe zabudowanie, na jakie pozwala mu ilość nie wykorzystanego płaskiego terenu w jego bezpośrednim sąsiedztwie.

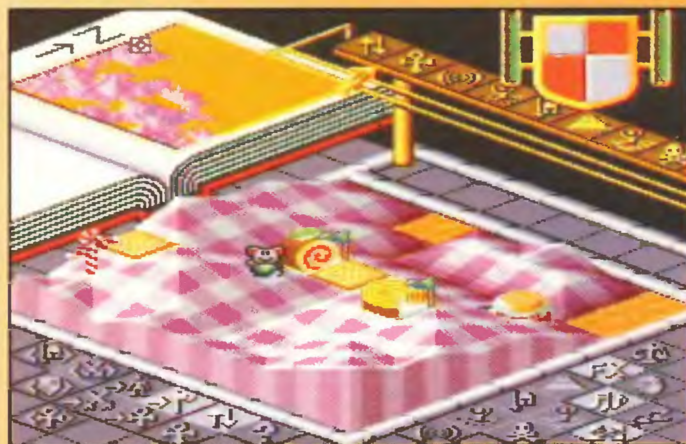
– Gromadź się (człowiek)

Po wywołaniu tego rozkazu osadnicy szukają innych osadników lub zabudowań w celu łączenia się i tworzenia nowych, silniejszych jednostek. Gdy jakiś człowiek nie będzie mógł znaleźć towarzystwa, to będzie starał się osiedlić.

– Walcz (miecze)

Po tym rozkazie osadnicy szukają wrogich osadników i ich zabudowań i walczą z nimi. Jeżeli w okolicy nie ma wrogów, to będą starali się osiedlać.

POPULOUS



Gra niezbyt nowa. Po jako takiej popularności na Pececie i Amidze, Nintendo odgrzała kotleta i przystosowała dla SNES-a. Nie powiem, jest to dość ciekawa strategia ogólnie (chociaż widziałem sto razy lepsze), a na konsole, które cierpią na niedostatek gier tego typu, jest pewnego rodzaju alternatywą przy setkach różnego rodzaju mordobić i strzelanin. Niestety, Populous rozprowadzany w naszym kraju ma jedną, ale za to potężną wadę – jest wyposażony w instrukcję w języku francuskim i niemieckim, co przy nieznajomości któregoś z nich praktycznie uniemożliwia grę. Po dość długim okresie poszukiwania jakichkolwiek materiałów (archiwalnych) dotyczących tej produkcji wciśnięto mi w łapki kilka pogniecionych kartek (Becia – dzięki!) z treścią bardzo przeze mnie poszukiwaną. No to do roboty!

Jesteś panem i władcą grupy Twoich wyznawców, czyli kimś na kształt boga. To oni tworzą Twoją potęgę i musisz się troszczyć o jak największy przyrost wiernych, aby osiągnąć cel, czyli zbudować własną cywilizację. Istnieje także druga grupa, która ma dokładnie taki sam cel jak ty. Niestety, wegetować w zgodzie się nie da i trzeba walczyć o przestrzeń do życia.

Możesz wybrać jeden z trzech trybów gry, a są to:

* Tutorial – mogłoby to nosić nazwę „trening" i byłoby wiadomo o co chodzi
* Conquest – podbój iluś tam (dużo) światów po kolei. Zaczynasz w Genesis i w zależności od tego, jaki wynik uzyskasz po pokonaniu niewiernych, dostajesz nowe nazwy światów do podboju o różnym stopniu trudności.
* Custom – pozwala na modyfikowanie wielu parametrów gry.

Jeżeli grałeś kiedyś w Populousa na pececie czy Amidze, poniższy tekst możesz sobie odpuścić, ponieważ jest on właściwie instrukcją. Proponuję **zacząć grę** od trybu tutorial. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się księga światów. Strona, na której jest otwarta, jest mapą świata, który teraz podbijasz. Centralną część zajmuje powiększony fragment mapy – na tym kawałku będziesz prowadził wszystkie operacje. Na planie świata odnajdź niebieskie punkty, są to twoi wyznawcy. Powędruj tam i odszukaj przywódcę. Najszybszym sposobem na to będzie uruchomienie ikony „szukaj przywódcy". Będzie to gość z krzyżem – jest on najważniejszą osobą, ponieważ tylko on wykonuje główne polecenia i pośrednio kieruje ludźmi. Po drugiej stronie mapy powoli wylęgają się siły zła. Musisz się spieszyć i umacniać swoją cywilizację. Wybierz teraz ikonę „informacje" i najedź tarczą na swojego przywódcę. W ten sposób uzyskasz informację o jego sile. Potem zasięgnij języka na temat przywódcy sił zła. Odblokuj teraz pauzę i wybierz ikonę „prace ziemne". Twoi ludzie zaczną chodzić po okolicy w poszukiwaniu płaskiego terenu do budowy domów i osiedlania się. Rodzaj i wielkość domów zależy od liczby płaskich pól otaczających je. Na mały szałas wystarczy jedno lub dwa płaskie pola, zaś na zamek potrzeba już ich kilkanaście. Używając ikony „prace ziemne" możesz wyrównywać teren pod budowę (klawisze B i A). Wybierz teraz ikonę „symbol kultu" – kursor zamieni się w mały krzyż. Postaw go gdzieś na terytorium wroga. Włącz ikonę „idź do symbolu". Twoi ludzie pójdą w kierunku przywódcy, a ten będzie szedł w stronę krzyża. Gdy będzie on mniej więcej w połowie drogi do terenów nieprzyjaciela, wybierz ikonę „osiedlaj się". Przywódca wybuduje chatę na najbliższym wolnym, płaskim polu, a osadnicy zrobią to samo. Zacznij wyrównywanie terenu i postaraj się o zamek. Jeżeli wskaźnik twojej siły przeszedł za ikonę „rycerz", to wybierz ją – w ten sposób twój wódz zmienia się w samodzielną machinę wojenną, nad którą nie masz kontroli. Rycerz będzie szukał i niszczył siły zła, dopóki sam nie zginie. Jeżeli symbol kultu stoi pośród wrogich zabudowań, możesz wybrać ikonę „walcz" – wtedy twoi ludzie będą atakować wszystkich spotkanych nieprzyjaciół i ich zabudowania.

Był to przykładowy fragment jednej partyjki w cywilizacyjnych rozgrywkach. A teraz to, bez czego **ani rusz,** czyli do czego służą poszczególne ikony.

IKONY ROZKAZÓW

(symbole ze strzałkami)

– Idź do symbolu kultu (krzyż)

Osadnicy idą w stronę przywódcy, a przywódca najkrótszą drogą zmierza do symbolu kultu. Jeżeli nie masz w danej chwili przywódcy, to osadnicy bezpośrednio kierują się do symbolu kultu, a pierwszy, który go dotknie, staje się nowym szefem.

– Osiedlaj się (chorągiewka)

ROZKAZY ODSZUKANIA

(symbole w nawiasach<>)

– Odszukaj przywódcę lub symbol kultu (krzyż)

Rozkaz ten to odnalezienie na powiększonym fragmencie mapy twojego przywódcy lub symbolu kultu.

– Odszukaj rycerza (hełm rycerza)

– Odszukaj bitwę (miecze)

Pokazuje po kolei wszystkie bitwy toczące się w danej chwili.

– Odszukaj tarczę (tarcza)

Wykonanie tego rozkazu powoduje odszukanie osoby lub zabudowania oznaczonego miniaturą ikony tarczy.

ROZKAZY INTERWENCYJNE

Wszystkie rozkazy interwencyjne zależne są od twojej siły. Ich ikony pokazane są na wskaźniku siły i w danej chwili możesz używać tylko tych, które są po lewej stronie strzałki. Każdorazowe wykonanie któregokolwiek z tych rozkazów wymaga poświęcenia części Twojej energii, dlatego powinieneś oszczędnie nimi gospodarować.

– Prace ziemne (dwie strzałki)

Po wybraniu tego rozkazu umieszczenie kursora na dowolnym polu powiększonego fragmentu mapy i naciśnięcie A lub B powoduje opuszczenie lub podniesienie tego pola

– Umieszczenie symbolu kultu (krzyż)

Wybranie tego rozkazu pozwala na umieszczenie symbolu kultu w dowolnym miejscu na świecie. Jednak aby móc skorzystać z tego rozkazu, musisz mieć przywódcę. Jeśli twój przywódca zginie lub zamienisz go w rycerza, to symbol kultu automatycznie przenosi się na miejsce, w którym się to stało.

– Trzęsienie ziemi ((((())))

Rozkaz ten powoduje trzęsienie ziemi na całym obszarze widocznym na powiększonym fragmencie mapy. Przed wybraniem tej funkcji upewnij się, czy nie jesteś na własnym terenie, by przypadkiem nie mieć żadnych niemiłych niespodzianek.

– Bagna (topiący się człowiek)

Rozkazem tym tworzy się bagna na wskazanym płaskim obszarze. Ktokolwiek wejdzie na bagniste pole, topi się. Jeśli wybrana jest opcja „Swamp bottomless”, to na jednym polu może się utopić wiele osób. Jeśli nie, to po pierwszej ofierze pole staje się zwykłym polem. Bagna można zlikwidować zasypując je ziemią.

– Rycerz (hełm rycerza)

Przy pomocy tego rozkazu możesz zamienić swojego przywódcę w rycerza, który przez cały czas swojego życia będzie szukał wrogów, zabijał ich, palił ich zabudowania i niszczył pola. Po stworzeniu rycerza nie masz przywódcy i musisz się jak najszybciej postarać o nowego. Możesz mieć dowolną ilość rycerzy, o ile pozwoli ci na to Twoja siła.

– Wulkan (to każdy pozna)

Rozkaz ten powoduje podniesienie całego obszaru widocznego na powiększonym fragmencie mapy i powstanie na nim licznych skał. Wszystkie zabudowania na tym obszarze zostają zniszczone. Usunięcie skutków tego rozkazu wymaga dużo czasu i siły na prace ziemne. Aby pozbyć się jakiejś skały, należy opuścić teren do poziomu morza, aby skała została zalana, a dopiero potem podnieść ją do wymaganej wysokości.

– Potop (trudno odróżnić od ikony bagien)

Rozkaz ten powoduje podniesienie się poziomu wody o jedno pole na całym świecie. Jeżeli włączona jest opcja „water is fatal”, wszyscy zatopieni natychmiast giną. Jeśli nie, to masz szansę na uratowanie części pływających osadników. Przed wydaniem tego rozkazu powinieneś przenieść swoją cywilizację na wyżej położone tereny, gdzie potop nie zagraża.

– Święta wojna (czaszka)

Oba symbole kultu zostają umieszczone w centralnym punkcie świata, a wszyscy osadnicy porzucają swoje domostwa i idą do symboli. Na tym miejscu toczą ostatnią walkę na śmierć i życie dopóki wszyscy wyznawcy jednej religii nie zginą. Po wybraniu tego rozkazu nie masz już wpływu na dalsze losy gry, więc przed jego użyciem upewnij się, czy Twoja cywilizacja ma znaczną przewagę liczebną nad wrogami.

IKONY ROZKAZÓW OGÓLNEJ KONTROLI GRY

– Efekty dźwiękowe (FX)

Włącza i wyłącza efekty dźwiękowe w grze.

– Muzyka (nutki)

Włącza i wyłącza towarzyszącą muzykę.

– Pauza (zzZZ)

– Warianty gry (symbol Ziemi)

Wybranie tej ikony powoduje wywołanie wszystkich opcji, które można zmieniać w celu urozmaicenia gry.

– Game Balance (waga)

Wybór tej ikony zmienia opcje rozkazów dla sił dobra i zła.

IKONA INFORMACJI (?)

Wybranie rozkazu informacji zamienia kursor w tarczę. Za pomocą tarczy możesz uzyskać informacje o ludziach i zabudowaniach. Po wskazaniu lewym górnym rogiem tarczy interesującej cię osoby lub flagi zabudowania, w tarczy informacyjnej ukażą się następujące informacje:

Lewe górne pole – pokazuje, do której strony należy dana osoba lub zabudowanie: krzyż – siły dobra, czaszka – siły zła.

Prawe górne pole – pokazuje symbol stopnia rozwoju technicznego.

Lewe dolne pole – pokazuje czego dotyczą te informacje.

Prawe dolne pole – informacje zawarte w tym polu zależą od tego, czego one dotyczą. Są to przeważnie dane na temat siły lub wielkości wskazywanego obiektu.

Ufff, same konkrety, suche fakty, co, gdzie i jak – już mnie głowa boli od wybierania tych najistotniejszych informacji. Mam nadzieję, że któremuś z szanownych czytelników trochę pomoże to, co jest powyżej. Pozostalo już niewiele miejsca, więc w ogromnym skrócie podsumuję grę ogólnie, aczkolwiek rzeczowo.

Populous nie jest dziełem wybitnym STOP Można grać godzinami STOP Dużo urozmaiceń STOP Ja się nie nudziłem STOP Warto pograć STAĆ!!!

TYTUS

SUPER PUNCH OUT!

„Pomarszczona skóra i wygięty kark, kiedy się urodził nie miał wiele szans. W bardzo dużej głowie pływał mały mózg – starczał ledwie tyle, by zrozumieć kilka słów”. Tak oto narodził się Stefan. Kiedy jego ojciec stwierdził, że potomek do niczego innego się nie nadaje, jak tylko do uprawiania boksu, los został przesądzony. Po wielu latach treningów tkanka mięśniowa Stefana rozrosła się do odpowiednich rozmiarów (to znaczy koleś obrósł mięchem) i nadszedł czas na konfrontację z mistrzami ringu.

Oczywiście w rolę mlodocianego boksera wciela się nie kto inny tylko TY. Jako że zidentyfikowałeś się już z osobą mało rozgarniętego Stefana, jestem zmuszony wytłumaczyć Ci, co właściwie masz robić. Pierwsza sprawa i najważniejsza – w tym sporcie chodzi o to aby

walić po łbie

gościa, który stoi przed Tobą i ma takie duże, dziwne rękawiczki. Pozostaje jeszcze druga kwestia – jak to robić i to w dodatku na ekranie telewizora. Nie jest to specjalnie skomplikowane i nawet człowiek o minimalnym ilorazie inteligencji (nieważne, co to jest) opanuje to w ciągu jakiegoś tam czasu. Więc do dzieła!

Do wypróbowywania ciosów najlepszy jest pierwszy zawodnik – pięćdziesięciosześciolетni Gabby Jay. Trochę siwy i wysuszony, lecz jeszcze w formie. Ty jesteś tym przezroczystym kimś o jasnych włoskach. Teraz spójrz na lewy górny róg ekranu – to twoje zdjęcie. Obok znajduje się licznik punktów oraz pasek energii. Na dole przedstawiona jest siła twojego uderzenia – gdy ten pasek się zapełni, możesz prać z całą energią i wyprowadzać potężne ciosy.

Dobra, dość już tego gapienia się, bo zdążyłeś oberwać już parę razy. Klawiszami B i Y uruchamiasz swoje pięści. Najpierw parę ciosów w brzuch, potem naciskasz górę i znowu B lub Y - w ten sposób zniekształcasz szczękę przeciwnika. Przez cały czas bicia rośnie ci siła uderzenia, a gdy dojdzie do końca naciśnij A. Koleś trzyma się jeszcze pionu? To popraw. W momencie gdy twoje zdjęcie zaczyna migać, możesz młócić pięściami dopóki wróg nie padnie. Kiedy z kolei Ty jesteś atakowany, rób uniki – w lewo, prawo i w dół. Zrozumiano? Przed tobą jest szesnaście walk, więc szybko kończ to czytanie i zabieraj się do pracy!

A teraz bardziej poważnie o samej grze. Produkcja Nintendo mało przypomina prawdziwy boks. Bardziej jest to podobne do japońskiego filmu animowanego niż do symulacji sportowej. Zresztą z tą animacją też nie jest doskonale. Co prawda jest ona dość śmieszna i wesoła, ale czegoś mi tu brakuje (czepiam się). Stronę wizualną ratują sympatyczne kolorki. Mało urozmaicone tło (chociaż kolorowe), to znaczy ring pokazany tylko z jednego miejsca, nie dodaje niestety atrakcyjności tej gierce, a szkoda. Podczas grania potrafiłem wciągnąć się w akcję na dłuższy czas, wydając z siebie przy okazji słowa ogólnie uznane za wulgarne. Więc jednak coś w tym jest. Nawet efekty dźwiękowe specjalnie nie przeszkadzają – są wystarczająco dobrym odzwierciedleniem tego, co można usłyszeć podczas meczu bokserskiego. W zasadzie nie mam już nic do dodania – gra jest prosta, jak w mordę strzelił.

TYTUS
zainspirowany Bielizną





Brutal Sports Football

A teraz moi kochani pobiegamy sobie po boisku i pogramy w piłkę. Nie, nie będzie to kolejny soccer, lecz prawdziwe futurystyczne rugby z rozszerzonymi troszkę zasadami. Mamy więc prawie tradycyjne dwie drużyny, dwie bramki, jajowatą piłkę, miecze, topory, bomby... Co?! Tradycja kończy się tutaj na umieszczaniu piłki w bramce przeciwnika, reszta to taki dodatek specjalny, aby grę urozmaicić. Jednak to malutkie urozmaicenie czyni tę grę taką, jaka być powinna, czyli



brutalną, krwistą i szybką

Zabawa jest naprawdę super, bo tutaj znokautowanie zawodnika przeciwnej drużyny jest koniecznością, a obcięcie czyjejś głowy wiedzie nas ku chwale i zaszczytom. Walka o piłkę kończy się zwykle ciężkim pobiciem lub – co najmniej – złamaniem nosa. Oprócz walenia z piąchy i jakże miłego dla ucha glanowania, można co jakiś czas dziabnąć gościa mieczykiem lub stuknąć toporkiem. W momencie, gdy energia życiowa sportowca jest bliska zeru, każdy następny cios może być dla niego śmiertelny, a gdy otrzyma takowy, jego czerep odpada od reszty i wesoło turla się po boisku. Jak wykończymy całą drużynę wroga, to cóż – wygrywamy. Poza tym można znaleźć bombę, a właściwie to pięć (a może sześć) bombek, które dopomogą w dotarciu do bramki przeciwnika. Płyta boiska po takiej akcji wygląda jak ulica w Belfaście po wybuchu samochodu-pułapki. Acha, byłbym zapomniał – po placu wałęsają się dwa zwierzątka: zając i żółw. Po nadepnięciu na zająca zawodnik dostaje nagłego przyspieszenia i mknie jak... (no, zgadnijcie) zając. To samo jest z żółwiem, tyle że na odwrót. Co jakiś czas pojawiają się różne inne gadżety zapewniające silniejsze uderzenia, niewidzialność i coś tam jeszcze, zresztą sami zobaczcie.

Do wyboru mamy trzy scenariusze gry. Możemy zagrać sobie meczyk jak najbardziej nietowarzyski, który jest doskonałym treningiem przed rozgrywkami ligowymi. Do wyboru mamy kilkanaście drużyn jakimi chcemy grać – od wikingopodobnych mięśniaków, po człekokształtne jaszczury ziejące ogniem. Nieciekawy zestaw kreatur daje grze jeden punkcik więcej. Naszym celem jest oczywiście zajęcie w pierwszej lidze pierwszego miejsca, a nie jest to zadanie łatwe, albowiem startujemy gdzieś z szarego końca ligi trzeciej. Kolejne wygrane przynoszą nam sporo kasy, która zawsze w całości idzie na kurację zawodników. Poskładanie kości, uspokojenie rozkołatanych serduszek czy dostarczenie do płuc większej ilości tlenu kosztuje – i to dużo. Poza tym jest jeszcze jedna opcja gry – ustawiamy z kim chcemy grać, ile meczy itd. Można również wpisać swoją nazwę drużyny, na przykład Kubusie Rozpruwacze z Chmielnej lub coś w tym rodzaju.

Rada dla początkujących

jest następująca: nie daj się zabić, broń zaciekle swojej bramki, na początku naucz się najpierw zabijać – reszta umiejętności przyjdzie z czasem. Poza tym nie rozwal joypada, bo nie jest on tani, i nie ćwicz w ten sposób na lekcjach wuefu.

I tradycyjnie na koniec parę słów o innych ważnych sprawach. Po pierwsze – sterowanie drużyną morderców jest dość łatwe i kilka posiedzeń uczyni może nie cuda, ale pozwoli na jako takie opanowanie sprawy. Po drugie – grafika jest dobra, czytelna, wiadomo o co chodzi, jak na Jaguara to za mało. Po trzecie – muzyczka sobie przygrywa, dodaje otuchy, a potem sobie przygrywa, a poza tym dodaje otu... Po któreś tam – to wszystko już było, na Amidze było, ale tu jest lepiej.

Ale w sumie całość trzyma się kupy i jest warte długiego grania w długie zimowe wieczory, chociaż podobno wiosna idzie.

TYTUS

Sega Saturn

Oj, miewaliśmy już w rękach różne konsole. Niektóre rzeczywiście w rękach (GameBoy na ten przykład), inne stały na podłodze (Jaguar chociażby) a jeszcze inne mieliśmy w rękach tylko wirtualnie, bo ręce były nie nasze. Do tych ostatnich należą (albo należały) 3DO i Sega Saturn, że o Sony PlayStation nie wspomnę.

W przypadku Saturna sytuacja właśnie się zmieniła, bo dzięki firmie Digital Multimedia Group mieliśmy okazję przez kilka dni używać konsoli do woli. Do naszej dyspozycji przekazano konsolę w wersji z angielskim zasilaczem (standard wtyczki zupełnie inny niż w Polsce, na szczęście Haszak kupił kiedyś przejściówkę) i z dwoma gamepadami. To drugie nie jest standardowym wyposażeniem konsoli, którą sprzedaje się zazwyczaj z jednym gamepadem, jednak umożliwiło w dodatku – przynajmniej w testowanym egzemplarzu – nienajlepiej wykonane. Problem dotyczył długości wtyków, która okazała się wystarczająca u Haszaka, jednak na moim telewizorze (a właściwie na telewizorze pożyczonym od rodziny, bo mój nie ma eurozłącza) wtyki były za krótkie i w efekcie nie obyło się bez rozebrania wtyczki. Dopiero wtedy udało się ją wetknąć wystarczająco głęboko, by uzyskać jakikolwiek efekt na ekranie i w głośnikach. Co gorsza, w sprzedaży NIE MA przejściówek eurozłącze-chinch (są tylko chinch-eurozłącze), więc możliwość skorzystania z konsoli w wersji takiej jaką testowaliśmy może się okazać problematyczna – warto na to zwrócić uwagę przed ewentualnym zakupem.

Teraz co nieco o możliwościach technicznych samej konsoli. Według materiałów reklamowych jakimi dysponuję, Sega Saturn ma trzy trzydziestodwubitowe procesory RISC wspomagane przez dwa procesory wideo ASIC. Co one potrafią nie wiadomo, ale przyznam, że gry jakie widziałem nie zrobiły na mnie jakiegoś piorunującego wrażenia. Oczywiście jak zwykle należy zadać pytanie – jak się mają możliwości sprzętu do stopnia ich wykorzystania przez gry którymi dysponowaliśmy, i jak zwykle nie ma sposobu na to, żeby móc udzielić jakiejkolwiek sensownej odpowiedzi. W skali pecetowej oceniłbym to co widziałem na średnie albo mocne 486 (taka moc przetwarzania potrzebna by była do uzyskania na pececie podobnych efektów wizualnych). Nie jest to wiele – tyle samo mniej więcej udało się jak na razie wycisnąć z Jaguara, tyle że Jaguar jest oparty o procesor 64-bitowy.

Na pewno najistotniejszym elementem, stawiającym Saturna wysoko na drabinie konsol, jest czytnik CD. Stosowane w większości konsol kartridże mają stosunkowo niewielką pojemność, nawet po uwzględnieniu stosowania podczas zapisu różnych metod kompresji. Minutowy, szesnastobitowy sampling stereo (44 kHz) zajmuje około 10 megabajtów, nawet po zastosowaniu bardzo dobrych algorytmów kompresji nie będzie tego mniej niż 5 mega – to już jest znacząca część pojemności kartridża (niech ma on 16 megabajtów – właśnie zużyliśmy jedną trzecią miejsca). Na płytce CD można takiego samplingu zmieścić godzinę i jeszcze zostanie trochę miejsca na ewentualny program i dane. Ponieważ czytnik nie stanowi tu wyposażenia opcjonalnego, ale jest częścią konfiguracji podstawowej, wszystkie Saturny na starcie mają sporą przewagę na znaczącą częścią konkurencji. Nie przeszkadza to zresztą używaniu gier na kartridżach, jako że gniazdo na nie też się zmieściło w obudowie.

Nie wiem jak się sprzedaje sama konsola na zachodzie. Wiem za to, że w sierpniu z rynku gier na płytkach CD Saturn uszczknął dla siebie ponad 6%, czyli najwięcej ze wszystkich konsol (bardzo istotną pozycją były gry na PC, stanowiące blisko 78% tego rynku). W październiku na liście trzydziestu najlepiej sprzedających się gier na CD znalazły się produkty na trzy platformy – PC, Sony Playstation i właśnie Sega Saturn. Jak na razie nie wiadomo, jak się będą do siebie miały efekty sprzedaży Saturna i Playstation, a chyba wśród nich można upatrywać najpoważniejszych konkurentów do zajęcia największej połaci rynku. Pożyjemy, zobaczymy.

W sumie konsola mi się podobała. Poza kłopotami z podłączeniem sprawowała się doskonale, wygląda też nienajgorzej, choć na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie niezbyt zgrabnej i masywnej. Gry którymi dysponowaliśmy mieściły się gdzieś w górnej strefie stanów średnich, tylko „Virtua Fighter" wybijał się nieco wyżej. VF jest zresztą (według reklam przynajmniej) sprzedawany jako dodatek do konsoli, można więc dokopać komuś od razu po jej zakupieniu. Ze wszystkich konsol, z jakimi miałem do czynienia, Sega Saturn zrobiła na mnie jak na razie najlepsze wrażenie.



nam próby pogrania w dwie osoby, co zawsze jest ciekawsze od grania z komputerem (czy też konsolą) jako przeciwnikiem.

W odróżnieniu od większości innych konsol, z jakimi miałem dotychczas do czynienia, Sega Saturn wyposażona jest nie w kable typu chinch, ale w eurozłącze,

Robaquez

Konsolę dostaliśmy do testów od firmy Digital Multimedia Group.



SKAUT-KWATERMASTER

nowa polska gra przygodowa
AMIGA - 23.60
PC - 36.30



LIGA POLSKA

manager piłkarski - 19.90



BASTION

gra strategiczna inspirowana powieściami Tolkiena - 36.30



TYRIAN

"niebiańska" strzelanka - 36.30



KOSMOS

rozbudowana gra handlowo managerska - 36.30



SKARB TEMPLARIUSZY

przygodówka z digitalizowanymi ekranami - 23.60



MEGA BLAST

gra zręcznościowo logiczna (max 4 osóby) - AMIGA - 19.90
PC - 23.60



FOREST DUMB

superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog) - 23.60

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

Manager Piłkarski



W tej grze stajesz się menedżerem jednej z angielskich drużyn piłkarskich. Oczywiście celem jest doprowadzenie wybranego zespołu do zwycięstwa, a wymaga to od Ciebie naprawdę dużo wysiłku. Musisz sprawić, by Twa drużyna składała się z jak najlepszych zawodników, co stanowi problem, ponieważ prócz wyników sportowych musisz dbać także o finanse klubu. Ale w końcu od tego jesteś menedżerem.





Przez cały czas masz do pomocy kilku doradców. Informują Cię oni o miejscu zajmowanym przez Twoją drużynę w tabeli. a także o takich sprawach jak finanse klubu, zaciągnięte kredyty, plan rozgrywek, czy stan zdrowia zawodników. Możesz też uzyskać informację na temat następnego meczu – czy jest to mecz pucharowy czy ligowy, jak kształtuje się stosunek sił obu drużyn, a także sugerowaną strategię.

Umiejętności graczy zmieniają się wraz z rozgrywanymi meczami, a siłę drużyny można podnieść także przez transfery. Wprawdzie są one dość kosztowne, ale można dzięki nim szybko stworzyć mocny skład. Poza tym transfery to sposób, by zarobić tak potrzebne pieniądze. Innym źródłem dochodów są wpływy za bilety. Ich wysokość zależy od tego jak dobry poziom reprezentują grające zespoły. Im wyżej w tabeli znajdują się drużyny, tym frekfencja na stadionie, a co za tym idzie – wpływy, będą większe.

Przed każdym meczem możemy zmienić rozstawienie naszych piłkarzy. Warto to robić, bo w zależności od siły przeciwnika należy przyjmować różne strategie. Grając ze słabiakami najlepiej postawić na bardzo mocny atak, natomiast przeciwko silnym przeciwnikom warto wzmocnić obronę. Podczas meczu, o ile nie wyłączymy tej opcji, pokazywane są ważniejsze akcje, a na koniec dowiadujemy się, jakie są wpływy z biletów.

Program „Manager Piłkarski" jest bardzo dobrze dopracowany graficznie. Skłonny byłbym twierdzić, że jest to jeden z najlepszych pod względem graficznym menedżerów piłkarskich dla C64. Gra się całkiem przyjemnie i uważam że jest on godny polecenia.

BADJOY





WIZKID





Dawno, dawno temu, w 1987 roku, trójka bohaterów Wizball, Wizard i kotka Nifta przegoniła złego czarownika Zarka z krainy Wiz. Od tamtej pory wszyscy żyli sobie szczęśliwie. Nifta urodziła 9 kociaków, a Wizard i Wizball wzięli ślub i spłodzili synka, którego nazwali Wizkid. Jednak szczęście w krainie Wiz nie trwało dlugo – zły czarownik powrócił. Wizard, Wizball i Nifta zostali porwani i umieszczeni w strasznych lochach zamku Zarka, natomiast kociaki zostały poukrywane na obszerze całego Wizlandu. Twoim zadaniem, mój drogi Wizkidzie, jest uwolnienie rodziców i milej kotki oraz jej przemiłych kociaków.

Wizkid jest dziwnym dzieckiem. Czasem występuje jako zwykły chłopiec, czasem na wzór Wizballa jako sama głowa. Swój kształt może zmieniać za każdym razem kiedy odwiedzi sklep.

Gra głową polega na tym, aby pozabijać wszystkie potworki na danej planszy za pomocą porozmieszczanych na niej klocków, owoców i innych tego typu przedmiotów. Wizkid uderzając w nie (głową oczywiście) może nadać im odpowiedni kierunek. Spadające przedmioty likwidują przeszkadzające Wizkidowi stworki, co więcej dobrze wystrzelony klocek potrafi zabić kilku przeciwników. Jeżeli uda się taka sztuczka, powstaje banieczka, w której zamknięty może być jeden z bonusów, tak lubianych przez naszego bohatera. Mogą to być: nos klowna – pozwalający odbijać na głowie klocki, szczęka, potrafiąca złapać klocek, by potem rzucić nim w odpowiednim kierunku, czy kolorowe nutki. Zebranie kompletu nutek (pięciolinia nad górze ekranu) powoduje, że zamieniają się one w deszcz Wizdolarów, które należy czym prędzej złapać.

Gdy wszystkie pieniądze zostaną złapane lub, co gorsze, zdołają uciec, masz okazję wejść do sklepu, gdzie możesz nabyć różne przydatne przedmioty. Jak już wspomniałem, ze sklepu można wyjść albo w postaci głowy, albo chłopca.

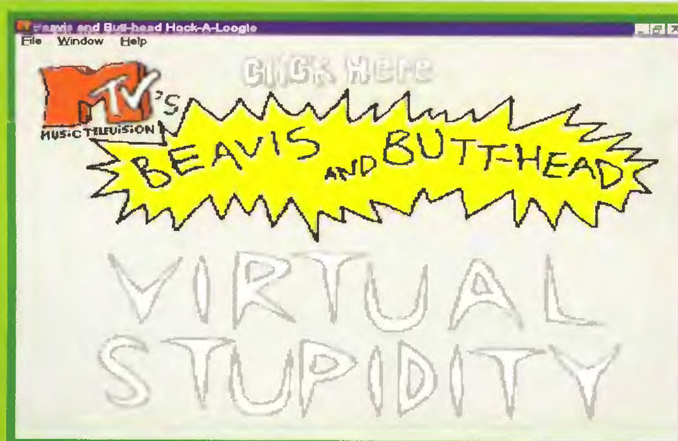
Jako chłopiec Wizkid ma do wykonania różne zadania. Używając przedmiotów lub niektórych ruchomych elementów scenerii nasz bohater rozwiązuje zabawne zagadki, które na szczęście są na tyle proste, że nie powinny nastręczać zbyt wielkich problemów (a może się mylę?).

Na końcu każdego poziomu, który składa się z kilku plansz, pojawia się jeden z kociaków Nifty. Możesz go zebrać lub pozwolić mu odejść. Zebranie kotka powoduje automatyczne przejście dalej, zostawienie go pozwala kontynuować grę na tej samej planszy. Nie zawsze jednak warto odrazu przechodzić dalej, gdyż do niektórych plansz można wejść tylko w postaci chłopca. Na przykład zebranie kociaka na pierwszej planszy powoduje przeskok do czwartego poziomu, a trzeba pamiętać, że im więcej kociaków uda się uwolnić, tym rozprawa z Zarkiem będzie łatwiejsza. W każdym razie przejście całej gry grając tylko głową nie daje zbyt wielkich szans na pokonanie złego czarownika.

Od czasu do czasu zdarza się także krzyżówka. Jej rozwiązanie może przynieść całkiem niezły dodatek punktów i Wizdolarów, ale hasła w niej są naprawdę trudne.

„Wizkid" jest dynamiczną grą pełną kolorowej i zabawnej grafiki. Oprócz części czysto zręcznościowych zawiera także elementy wymagające odrobiny myślenia. Myślę że jest to gra, w którą równie chętnie będą grali zarówno najmłodsi jak i nieco starsi gracze. Ja w każdym razie bawiłem się nią z naprawdę dużą przyjemnością.

BADJOY





Od poniedziałku do piątku o 22:30. W sobotę o drugiej w nocy. W niedzielę o jedenastej. Jeszcze nie wiecie o czym mówię? Oczywiście o animowanym serialu przedstawiającym losy dwóch skrajnie ograniczonych umysłowo młodych Amerykanów – Beavisa i Buttheada. Tę parę zna już cały świat, a w Niemczech doczekali się całkiem niezłej, dubbingowanej wersji germańskojęzycznej. Nie trzeba było długo czekać, żeby wspomniana dwójka pojawiła się w grach. Po platformówce na Nintendo także i pecetowcy doczekali się produkcji korzystającej z motywu B&B.

Mamy do czynienia z trzema odrębnymi mini-grami, zjednoczonymi pod hasłem „Virtual Stupidity" (virtualny idiotyzm). Całość ma charakter otwarty i można się spodziewać w przyszłości powstania kolejnych części serii.

„Court Chaos" to coś w rodzaju strzelanki. Chłopaki operują maszyną do wyrzucania piłek na korcie tenisowym. Zabawa polega na jak najszybszym likwidowaniu wybiegających na boisko zawodników, którzy ciskają w naszą stronę piłkami, zabierając tym samym punkty „życia". Co jakiś czas pojawia się wiewiórka, którą (mimo niewinności zwierzęcia) też należy likwidować.

„Ants" polega na szybkim przysmażaniu (przy pomocy lupy i promieni słonecznych) stada robali próbujących ukraść rozsypane na ziemi okruchy ciastek. Butthead przy tym wydaje z siebie miażdżący komentarz: „Karą za złodziejstwo jest usmażenie jaj!", po czym spokojnie kontynuuje eksterminację insektów.

Na koniec zostaje „Hock a Loogie". Alex & Gawron...co ja piszę...Beavis & Butthead włażą na dach swojego ogólniaka i plują na kogo popadnie. Do wyboru jest przejeżdżający co kilka chwil samochód, rowerzysta, dyrektor szkoły oraz znajoma wiewiórka. Wszystko na czas i punkty.

Na uwagę zasługuje oprawa muzyczna programu. Rozgrywce towarzyszą znane z serialu hardrockowe rytmy, za którymi przepadają bohaterowie. Co kilka sekund z ich ust padają zabójcze komentarze, które potrafią zwalić z nóg hipopotama.

Nie mam złudzeń – żadna z polskich firm dystrybucyjnych nie będzie tej gry w Polsce sprzedawać. Może to i dobrze, bo tak naprawdę „B&B" można traktować wyłącznie jako przerywnik uruchamiany po kilkugodzinej walce z poważnymi programami. Z drugiej strony jednak, takie pewnie było zamierzenie autorów...

Beavis & RooS



Kid Chaos





Zazdrościcie pecetowcom „Dooma" czy „Hexena"? Po co, skoro sami możecie zamieszać w komputerowym świecie? No to do roboty!

Jak to w tego typu bajkach bywa, źli naukowcy z przyszłości (tak na oko XIX wiek) porwali chłopaka z przeszłości (nie mylić z ludźmi z przeszłością, ten osobnik pochodzi z epoki kamienia łupanego albo coś koło tego) i wykonywali na nim różne eksperymenty. Na przykład zmusili go do noszenia dżinsów (co jak się później dowiadujemy nawet spodobało się dzieciakowi). Jedyną odrobiną prywatności, którą pozostawiono małemu jaskiniowcowi była jego nieodłączna maczuga. Po kilku miesiącach eksperymentów jaskiniowiec miał już tego wszystkiego dosyć i postanowił odnaleźć maszynę czasu, by wrócić do swojej epoki. Nie było to wcale takie proste zadanie, gdyż drogi do maszyny czasu strzegło pole siłowe, a generatory tego pola były poukrywane gdzieś pośród roślin rozrzuconych w kolejnych etapach. I wreszcie nadszedł dzień, gdy jaskiniowiec uciekł ze swojego więzienia, wyszedł na zewnątrz mrukliwie rozglądając się za pierwszym kwiatkiem do zepsucia. I tak zaczęło się pogo...

Do przejścia mamy trzy kolejne scenariusze: zaczynamy w Tajemniczym Ogrodzie, potem siejemy zniszczenia na Toksycznym Wysypisku, następnie rozbijamy w drzazgi wytwórnię zabawek, by później nabroić w Fortecy i na koniec zrujnować Ruiny. Każdy ze scenariuszy składa się z trzech potężnych etapów i walki finałowej, w której dokonujemy zniszczeń na czas. Całkiem niezły repertuar, jak na jedną platformówkę. Na dokładkę jedną z większych, jakie widziałem na Amidze (ok. 6 MB). Gdyby nie różnego typu przeszkadzajki, każdy z etapów dałoby się załatwić trzymając fire i dociskając joya w prawo. Ale nie ma tak dobrze. W słusznej sprawie przeszkadzać będą nie tylko różne stwory (rybki, kaczki, króliki i kto wie, co jeszcze kryje się na innych etapach). Nie brak tu zapadających się mostów, sprężyn wybijających naszego jaskiniowca prosto w błękitne niebo, no i oczywiście kwiatków, które należy (przynajmniej w pierwszym etapie) namiętnie niszczyć. Tylko zniszczenie odpowiedniej liczby kwiatków spowoduje otworzenie wrót do następnej planszy. Podczas tych wędrówek można przypadkiem wpaść do wody. Oczywiście nasz jaskiniowiec i w tym środowisku jest w stanie przeżyć, tylko że może mu się skończyć powietrze i zemrze się biedaczkowi. Energię, życia i inne specjalne drobiazgi można zdobyć w rozrzuconych po planszach skrzyneczkach.

Tym całym udżinsowionym jakiniowcem dosyć ciężko się steruje. Nie ma tu podziału na skakanie i maczugowanie klientów. Przyciskając fire zmuszamy jaskiniowca do jednoczesnego skoku z beczką wykonaną w powietrzu, oczywiście z maczugą skierowaną na wrogów. Po jakimś czasie można się do tych zawiłości przyzwyczaić. Pomijając walory edukacyjne tej gry, które podobnie jak w „Doomie" są wybitnie wysokie, „Kid Chaos" cieszy doskonale wykonaną grafiką, na dokładkę bardzo dynamiczną. Wyraziste postacie, doskonale animowane tło i bezustanny ruch na planszy – to jest to! Podobnie szybka jest muzyka płynąca z kompaktu, która jednak nie przypadła mi do gustu tak, jak sama gierka. Rozrywka znakomita. Szczególnie zadowoleni będą Ci, którzy uwielbiają trochę poszaleć. Miłego łupania, tylko nie połamcie maczugi.

Voyager

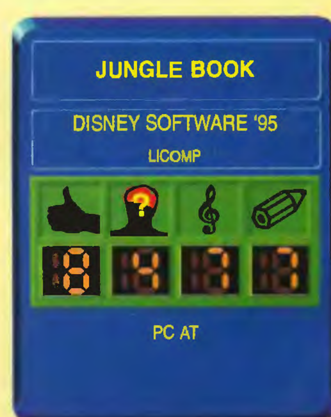
Tak się składa, że poprzednie produkcje Disney Software widziałem z daleka, bądź dawno temu. Z tego powodu trudno byłoby mi porównywać „Jungle Book" do „Alladyna" czy „Króla Lwa". Podejrzewam jednak, że nie dorównuje tym hitom, ale mimo to Disney dostarczył nam kolejnych wrażeń tuż po filmowej wersji.

Cała gra prezentuje się bardzo sympatycznie. Naszym zadaniem jest doprowadzenie zagubionego chłopca do rodzimej wioski. Przywiodła go w sam środek dżungli, w wiklinowym koszyczku rzeka (tu czas na spazmy i ocieranie łez wzruszenia)... Zajęły się nim jednak przyjazne zwierzaczki, wychowały go, a kiedy chłopczyk dorósł postanowiły, że jest już na tyle obyty z dziką puszczą, iż czas szukać nieutulonej w żalu rodziny. Tak więc z zasmarkanym nosem, wilgotnymi oczyma, ściśniętym gardłem i wilgotnymi oczyma pomóż Mowgliemu.

Animacje i grafika może nie zachwycają, ale nie pozostawiają wiele do życzenia. Czuć w tym ręce profesjonalistów i naprawdę opłacało im się to (rzucił Stefan..). Po prostu cały czas możemy się doskonale bawić, nie krzywiąc się na widok „Robocopa", do którego podobnych jest większość polskich bohaterów z gier. Oprócz świetnej animacji postaci chłopca, zauważyłem takie elementy jak spadanie liści z potrzęsionej gałęzi, „plusk" wody i wiele innych detali umilających grę. Bardzo podoba mi się zachowanie idei filmu – zawsze lubiłem to niesamowite, zapożyczone od małp skakanie po lianach. W grze można też to robić do upadłego. Nie ma może za wiele humoru (tak jak w „Alladynie") podczas gry, ale to już tylko niedosyt, nie wada.

Muszę powiedzieć, że to co powinno być w platformówkach, znajduje się i w „Jungle Book". Jest zróżnicowanie – każdy poziom to inna sceneria, jest i dynamika, ciekawa, spokojna muzyka, ładne kolorowe obrazki, szczypta humoru, wiele fantazji i jeszcze więcej zabawy...uff! Do takiego poziomu trzeba dążyć.

Cóż można dodać? W czasie wędrówek po przepastnych kniejach możesz znaleźć krwiożercze istoty, jak węże, małpy, skorpiony, jeżozwierze i szerszenie. Można chodzić po olbrzymich sekwojach i włóczyć się w ich wnętrzach; można również skakać po kładkach na rzece, żółwiach, słoniach – przewoźnikach. Do obrony masz oczywiście pociski balistyczne w postaci bananów, bumerangi i inne, a za przyjaciół masz bohaterów z filmu – a zatem i Bagheera i Baloo będą Ci towarzyszyć.



Jungle Book

Parafrazując stwierdzenie majora Stopczyka z „Psów 2" – co tu dużo gadać, tu trzeba grać !

Cornelli







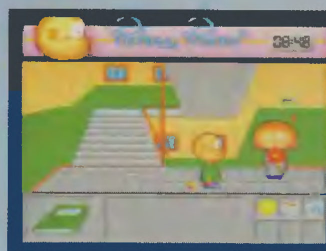
Pechowy Prezent

Na całym tym „full of zasadzkas" świecie bywa zazwyczaj tak, że długo wyczekiwany prezent może okazać się nieoczekiwaną zmorą. Mały marzył od dawna o czterokółkowcu, zwanym popularnie deskorolką. Ale rodzice na jego prośby groźby i skomlenia odpowiadali zgodnym chórkiem: Nie mamy pieniędzy. Cóż było robić? Najlepiej przeczekać, wypatrując smętnym wzrokiem przez okno na szczęśliwych właścicieli owych desek na kółkach i następnego dnia znów próbować nagabywać rodziców. I tak trwało to aż do urodzin Małego. W końcu ktoś się nad nim zlitował i w podarku sprawił mu obiekt pożądania. Szczęśliwy dzieciak wskoczył na deskorolkę i o dziwo, zamiast na wagary pojechał do szkoły. No i stało się to, co widać miało się stać. Ktoś podwędził mu już przed pierwszą lekcją długo wyczekiwany podarek. Problem jest o tyle poważny, że zaraz po lekcjach Mały ma się zobaczyć z rodzicami i pojechać do babci. A powrót do domu bez deskorolki skończy się całą masą nieprzyjemnych pytań. A co gorsza rodzice nigdy nie kupią mu już takiego pojazdu, jak ten...

Mały przemyślał dokładnie sprawę na pierwszej lekcji i postanowił odzyskać deskorolkę. Jest godzina 9:45, do 13:00 trzeba będzie znaleźć zgubę. Wyruszamy na poszukiwania, których akcja będzie toczyć się w dwupiętrowym budynku szkoły i na boisku.

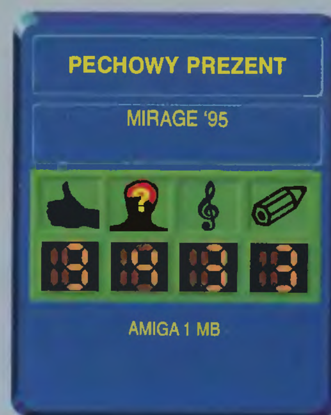
Bardzo rzadko twórcy gier sięgają do środowiska szkolnego. A szkoda. Czy koś z was pamięta swojego czasu przebojową grę o nazwie „Skool Daze"? Oj, trudno teraz spotkać równie dobrą produkcję w zalewie multikompaktowych produkcji, że tak się wyrażę, multimedialnych (czyli filmów, które od czasu do czasu dany gracz przerywa klikając myszą). Przyznam, że trochę zawiodłem się na „Pechowym Prezencie". Oczekiwałem czegoś zabawnego, czerpiącego pomysły z niezapomnianego „Skool Daze", a otrzymałem dosyć prostą do rozwikłania przygodówkę. Innymi słowy jeszcze jedną z tych gier, w których wystarczy pochodzić trochę po budynku i używając od czasu do czasu szarych komórek kliknąć w odpowiednim miejscu.

Podczas zabawy Mały może nosić w kieszeni do sześciu przedmiotów. Dysponuje także notesem z planem lekcji, aby się nie zapomniał i przypadkiem nie wagarował. Postać, którą poruszamy się zwiedzając kolejne piętra szkoły, jest dosyć duża, podobnie jak wszystkie inne szkolne osobistości występujące w grze. Wszystko to narysowane dosyć zabawną kreską i mimo pewnych niedociągnięć – całkiem udane. Gorzej



z wystrojem wnętrz. Grafika jest na tyle schematyczna, że mogłoby jej wcale nie być. Dźwięk też kiepski. Podczas rozmów z głośników słychać coś na wzór bzykania muchy. Kiedy ja odwiedzałem podstawówkę w wolnych od wagarów chwilach, tak nie brzęczałem...

Aby wykonać jakąkolwiek akcję – wystarczy kliknąć na przedmiocie, bądź postaci i od razu albo na ekranie zostaną wyświetlone jakieś informacje, albo coś się wydarzy. Od czasu do czasu będzie trzeba też zmusić się do większego wysiłku i użyć jakiegoś przedmiotu (np. spinacza na imadle, by spreparować wytrych). Wszystkim tym zabiegom towarzyszy zegarek ustawiony w górnym rogu ekranu. Działa on na podobnych zasadach, jak cykadło z „Cruise for a Corpse" - tyka tylko wtedy, gdy uda nam się wykonać jakąś akcję zbliżającą nas do rozwiązania zagadki ukradzionej deskorolki. Któż to powiedział, że czas jest względny? Zdaje się, że coś takiego obiło mi się kiedyś o uszy... W grze



nie brak specyficznego, szkolnego humoru, czasami jednak nieco wymuszonego. Sporo też zaskakujących rozgrywek, jak np. próba pobicia 1500 punktów na na kieszonkowej grze elektronicznej...

Pewnie przeczytalibyście w tym artykule także cale solution do „Pechowego Prezentu". Problem w tym, że po trzecim etapie gra bezczelnie powiesiła się i nie udało mi się z niej wydobyć niczego więcej poza czarnym ekranem. A kombinowałem przez cały dzień z różnorodnymi konfiguracjami Amigi (NOCACHE,2.0, 1.3, 3.0, 3.1? Degrader? RunShit?), a także z kilkoma różnymi Amigami. Miejmy nadzieję, że tylko mój egzemplarz ma wadę...

Voyager







Action Replay PC

Przyznam, że z niecierpliwością czekałem na tę kartę i miałem dużą ochotę opisać ją na przynajmniej kolumnie a może nawet dwóch. Niestety, reczywistość okazała się nie przystawać do moich wyobrażeń na jej temat, więc zmieniłem zamiary i opisuję Action Replay-a na takiej powierzchni, na jaką zasługuje.

Gwoli przypomnienia – Action Replay (na Amidze) to kawałek sprzętu, umożliwiający w dowolnej chwili zatrzymanie dowolnego programu (czytaj: gry), przeszukanie pamięci (dzięki pojawiającemu się na ekranie menu) w celu znalezienia miejsc w których zapamiętane są liczby żyć bądź też liczniki energii i zamrożenie ich wartości, po czym powrót do gry w miejscu w którym ją zamroziliśmy. Można zresztą zrobić dużo więcej – pisaliśmy o tym już kiedyś, więc nie będę tematu rozbudowywał. Na PC tę samą rolę pełni znakomity program Game Wizard, o którym też pisaliśmy jakiś czas temu.

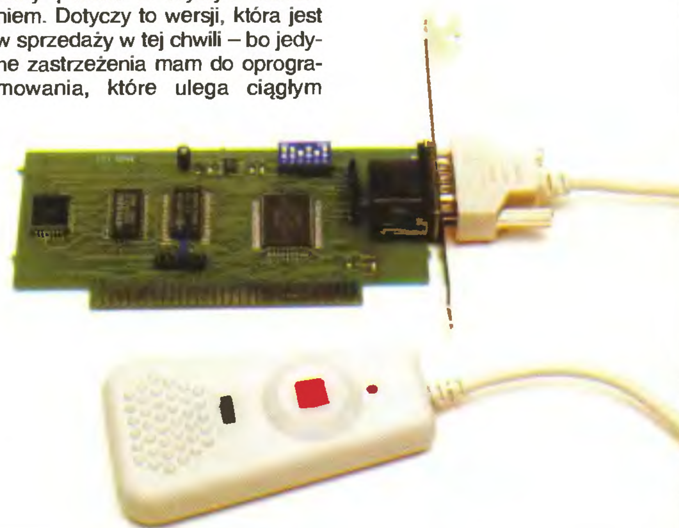
Przewaga karty AR nad programowym rozwiązaniem Game Wizarda polega na tym – nie wnikając w szczegóły techniczne – że znacznie trudniej zneutralizować jej działanie. Tyle przynajmniej mówi teoria.

Po zainstalowaniu karty (nie było specjalnie trudne, choć trochę wiedzy o pecede nie zaszkodzi) przystąpiłem do prób jej działania – i tu nastąpił zawód. Na pierwszy ogień poszły trzy gry które miałem akurat pod ręką. W przypadku pierwszej (Astrofire, taka bardzo ładna wersja Asteroids, od której zaczęliśmy kiedyś próby z Game Wizardem) wszystko było dobrze do momentu, w którym należało wyjść z gry. Action Replay nie poradził sobie z odtworzeniem zawartości rejestrów karty VGA (w rozdzielczości 320*200*256!) i na ekranie pojawiła się sieczka. To samo stało się z Virtual Poolem, choć sieczka znajdowała się tylko w górnej części ekranu (grałem w trybie SVGA). Z kolei w przypadku Raptora karta (a właściwie oprogramowanie) nie potrafiło sobie poradzić z trybem chronionym (choć powinno, istnieje bowiem możliwość uruchomienia komputera z przystosowanym do potrzeb Action Replay-a driverem do XMS-s, zastępującym HIMEM.SYS). Po tym wszystkim nie stanowiło już dla mnie specjalnego zaskoczenia to, że karta nie potrafi sobie dać rady z zamrożeniem wbudowanej w naszą zapowiedź numeru (użytkownicy BBS-u wiedzą o co chodzi) odgrywaczki modułów, która gra w tle w najlepsze, wpisując w dodatku w pamięć ekranu wskaźniki wysterowania (mieszające się z menu karty).

Po tym wszystkim (a testowałem dwa egzemplarze karty, żeby mieć pewność że nie chodzi o jakąś wadę pojedynczej sztuki) nie potrafię karty polecić z czystym sumieniem. Dotyczy to wersji, która jest w sprzedaży w tej chwili – bo jedyne zastrzeżenia mam do oprogramowania, które ulega ciągłym zmianom, a konstrukcja karty (i zastosowanie Flash ROMu) pozwala na zmianę wersji zainstalowanego softu w dowolnej chwili.

Borek

Kartę do testów otrzymaliśmy od firmy Key Electronics, Warszawa, tel. 665-32-52.



Cyber Force – zniewolony umysł

Z dużym zainteresowaniem usiadłem do tej gierki. Spowodowała to sugestia, że przypomina ona słynnego „Flashbacka". I w pewnym sensie się nie zawiodłem.

Zacznijmy od krótkiego rysu historycznego. Doktor John Kilisejn już od kilku lat pracował nad wprowadzeniem w życie projektu, który umożliwiłby przeniesienie całej zawartości ludzkiego umysłu do czystych komórek mózgu androida. Konsekwencje takiego wynalazku mogłyby okazać się zarówno zgubne, jak i zbawienne dla ludzkości. Android, zaprojektowany według życzenia genetyków mógł być udoskonaloną wersją człowieka: silniejszy, bardziej wytrzymały i sprawniejszy. W wyniku jakichś bliżej nieokreślonych niesnasek dr. Kilisejn kontynuował prace nad projektem Menat w zaciszu swojego domu. Tymczasem całym światem wstrząsały niepokoje. Wszystko wskazywało na to, że dawno już przekroczono kruchą granicę dzielącą pokój od wojny. W ścisłej tajemnicy siedzibę Kilisejna nawiedza agent rządowy. Sugeruje on, iż projekt doktora, który dawno już wykroczył poza fazę prób, może okazać się jedyną nadzieją na przywrócenie stabilnej sytuacji politycznej na świecie. Po wizycie agenta Kilisejn przepisuje całą swoją świadomość do mózgu androida, który stworzył. Niedługo potem ginie w wyniku ataku nuklearnego...

Nie jest dla mnie do końca jasna zbawienna rola jednego androida w całej tej historii. No ale, któż by mógł polemizować z realiami wyśnionego świata. W każdym razie T800 ląduje gdzieś na przedmieściach miasta i rozpoczyna swoją jednoosobową batalię przeciw całemu światu wewnątrz budynku zasiedlonego przez ludzi ze społecznego marginesu...

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem na ekranie swojego komputera „Flashbacka" – oniemiałem. To było COŚ! Niesamowite połączenie gry przygodowej i zręcznościówki, w której nie tylko trzeba było wykazać się wręcz wybitnym refleksem, ale także sporą dozą główkowania. Te dwa elementy odnajdziemy także w grze „Cyber Force". Brak tu jednak tych wszystkich animowanych wstawek, które uczyniły „Flashbacka" jednym z niezapomnianych zjawisk w komputerowej rozrywki.

Obsługa samej gry jest dosyć zawiła. Oprócz joysticka posługujemy się bowiem dodatkowo 5 klawiszami. Spacja uaktywnia karabinek, shift – osłony, pod Returnem kryją się wszystkie rozmowy, używanie i badanie przedmiotów, zaś klawisze kursorów sterują windami i umożliwiają wybór przedmiotu. I właśnie z tego powodu „Cyber Force" jest grą trudną. Wyobraźcie sobie taką akcję – zeskakujemy z wyższego poziomu i musimy załatwić jakiegoś robocika. W tym celu, po udanym skoku musimy natychmiast przyklęknąć (joy w dół), wyciągnąć karabin (spacja), włączyć osłonę (shift) i jeszcze strzelić... Proste? O nie! Gwarantuję, że w wirze walki, zanim wyciągniemy karabin – wrogowie wykopią nas za ekran celnymi strzałami. Jeszcze jednym problemem jest brak możliwości ruchu w chwili wyciągnięcia karabinu. Jedyne, co możemy zdziałać, to wstać, bądź przykucnąć. Czyżby karabin był aż tak ciężki? Sterowanie androidem dodatkowo utrudnia niezbyt dobrze rozwiązana sprawa wskakiwania na wyższy poziom. Otóż trzeba dosyć dokładnie ustawić naszą postać pod murkiem, żeby laskawie zechciała wejść na górę. Do tego można się jednak przyzwyczaić. Za to zastanawia mnie jedno. W instrukcji obsługi wspomniano o możliwości czołgania się z nosem przy ziemi. Na pewno rozwiązałoby to wiele spraw i ułatwiło rozprawianie się z wszelkimi robotami. Ale mimo moich usilnych prób, owego czołgania z androida nie udało mi się wydusić. Być może działa to tylko w określonych sytuacjach, co jak dla mnie jest równym bezsensem, jak ta blokada w chwili wyciągnięcia karabinu.

Postać którą sterujemy jest dosyć dobrze animowana. Sekwencje ruchu, biegania, wspinania się na wyższe poziomy wykonano wprost znakomicie. Cały efekt psują tylko skoki w prawo i lewo. Poza tym wszystko gra.

Podczas zabawy towarzyszyć nam będą trzy wskaźniki: stan energii bohatera, stan osłon oraz zapas amunicji. Panel kontrolny zawiera także trzy dodatkowe informacje, określające przedmiot znajdujący się w pobliżu, niesiony, przygotowany do użycia przedmiot oraz kwotę uskładanych pieniędzy.

A wierzcie mi – jest się w co bawić. Elementy zręcznościowe w „Cyber Force" sprowadzają się do karkołomnych skoków i iście akrobatycznych wyczynów podczas pojedynków z robotami. Warto wiedzieć, że każdy oddany przez wroga strzał zaowocuje utratą energii lub osłony. Dodatkowo po trafieniu android zostaje na moment wyłączony z akcji i musi pozbierać się z podłogi, zanim będzie mógł cokolwiek zdziałać. W tym czasie roboty mogą do nas oddać kolejny strzał i wykopać poza planszę postać, którą sterujemy. Czy warto trudzić się w niszczenie wszelakiego tałatajstwa? Tak, gdyż przy szczątkach robotów często można znaleźć bardzo przydatne w tej grze pieniądze. Tyle o zręcznościowych elementach „Cyber Force". Pod tym względem jest to jedna z najtrudniejszych gier, w jakie miałem okazję grać.



Warstwa przygodowa „Cyber Force" powinna zadowolić miłośników „Flashbacka". Nie brak tu rozmów z innymi postaciami, które niestety stoją tylko nieruchomo i podpierają ściany. Także liczba gadżetów, które można odnaleźć już na samym początku jest całkiem spora. A co najważniejsze – wszystko to w języku polskim!

Daleko „Cyber Force" do „Flashbacka". Brak tu tych wszystkich niesamowitych animacji, no i grafika, jakby trochę skromniejsza. Za to dźwięk nie! Bardzo dobrze opracowane wszelkie efekty i na dokładkę nastrojowa muzyczka zmieniająca się co poziom. Przyznaję, że muzyka w „Cyber Force" zdążyła mnie już na samym początku oczarować.

Przydałoby się jeszcze trochę dopracować grę, uprościć nieco sterowanie, no i może trochę ułatwić batalie z robotami. Mimo tego jest to produkt godny polecenia.

Voyager







Air Power

W czasach, gdy samoloty latały jeszcze wolno i nisko (trudno latać szybko i wysoko z pieluchą między nogami), po niebie latały jeszcze balony i sterowce. Balony były bardzo niezdyscyplinowane i łatwo było startując z Paryża w stronę Londynu polecieć do Mediolanu, zwłaszcza jeśli wiało akurat znad Morza Północnego. Latanie sterowców było pod tym względem znacznie bardziej uporządkowane i o ile nie nawalił kompas, sekstans bądź nawigator, można było z czystym sumieniem oczekiwać dotarcia dokładnie do celu. Niestety, sterowce w tych ciężkich czasach robiono głównie z listewek, płótna i wodoru, miały więc dosyć wybuchową naturę i zapalny charakter. Początkowo usiłowano je wykorzystać w związku z tym do działań bojowych i bombardować Londyn, jednak Brytyjczycy w przerwach między nalotami a piciem herbaty wymyślili bardzo skuteczne sposoby wysyłania załóg do nieba, a sterowców na ziemię.

W okresie międzywojennym sterowce pasażerskie latały w tę i nazad nad Atlantykiem wożąc pasażerów. Większość pasażerów dotarła do celu. Wyjątek stanowi tych kilkudziesięciu, którzy wprawdzie dolecieli nad Amerykę, ale zstąpili na ziemię pod postacią żużla i popiołu w ramach efektownego, acz krótkiego pokazu natury i charakteru ostatniego Zeppelina. Po krótkim deszczu jaki okrasił ten fajerwerk, ze sterowców pasażerskich zrezygnowano. Podobny los spotkał sterowce wojskowe – mimo iż udało się je wyposażyć w startujące i lądujące na ich pokładach samoloty, właściwe komisje uznały dalsze inwestowanie w sterowce za zbędne, niepotrzebne, a nawet szkodliwe.

Tyle mniej więcej wynika z intro, jakie mamy do obejrzenia zanim zaczniemy grać w „Air Power". Dalej zaczyna się bardzo uczciwe gdybanie – a gdyby tak sterowce dalej latały? Gdyby nad ziemią latały ich całe flotylle, podobne do dzisiejszych morskich grup uderzeniowych, flotylle składające się z lotniskowca i mniejszych, eskortujących go jednostek, dookoła których uwijają się samoloty zapewniające dodatkową osłonę powietrzną? Ale by mogło być ciekawie...

Właśnie na tym „ale by mogło" opiera się cała gra. I trzeba jej to od razu bezstronnie przyznać – rzeczywiście, jest ciekawie. Ale koniec tej bylejakości i wstępu, przejdźmy do konkretów.

W „Air Power" zostajesz pretendentem do tronu Karanthi. Pretendentów jest czterech: Taranus, Dorosia, Paratrados i Malheidess (wybierasz jednego z nich, tego którym będziesz grać). Żeby zdobyć tron musisz albo zdobyć stolicę w bezpośrednim ataku, albo zdobyć odpowiednie poparcie, albo wykosić konkurentów. Żeby tego dokonać musisz wykazać się na dwóch polach – jako strateg i jako pilot.

Zaczynasz grę dysponując jednym miastem, będącym równocześnie bazą, w której możesz dokonywać niezbędnych reperacji i odtwarzać zapasy. Tu zaczyna się część strategiczna – gdzie uderzyć? Żeby zdobyć wystarczająco duże poparcie musisz podporządkować sobie kilkadziesiąt miast. Do każdego z nich trzeba dolecieć, co zajmuje kilka do kilkunastu godzin, trzeba je zdobyć (czasem – bardzo rzadko – udaje się to zrobić na drodze dyplomatycznej), co też zajmuje sporo czasu. Twoi oponenci też nie zasypiają gruszek w popiele i musisz się liczyć z tym, że każda godzina jaką stracisz oznacza kolejne zdobycze Twoich przeciwników. Warto zawsze być w miarę blisko podporządkowanej sobie bazy, żeby w razie kłopotów nie tracić czasu na długi dolot w celu poprawienia stanu swojej floty (co też zajmuje trochę czasu). Te wszystkie elementy trzeba brać pod uwagę, plus kilka innych – jak choćby to, że im większe miasto, tym zwykle lepiej jest przygotowane do obrony, ale też większy jego wkład w poparcie jakim dysponujesz.

Kiedy już dolecisz do wybranego celu i nie uda Ci się namówić jego burmistrza (czy innego przewodniczącego Rady) do poddania się Twojej kurateli, jedynym pozostającym rozwiązaniem jest akcja militarna. A ta polegać będzie na przygotowaniu gruntu pod pokojowe rozwiązanie, korzystne dla Ciebie. Zwykle oznacza to wykonanie kilku misji polegających na polataniu samolotem i zniszczeniu różnorakich celów naziemnych, rzadziej powietrznych. Żeby nie było zbyt łatwo, obrona miasta nie próżnuje, wrogie samoloty panoszą się w powietrzu, a cele wcale nie są chętne do ulegnięcia dewastacji. Czasem trzeba się zdrowo namordować (czytaj: zrobić kilka podejść do jednej misji) zanim uda się ją skończyć. Jeżeli przy okazji uda Ci się stracić kilka (albo nawet wszystkie) samoloty, którymi dysponuje Twoja flota powietrzna, nie pozostanie Ci nic innego, jak skulić ogon pod siebie i wrócić w te pędy do najbliższej bazy w celu uzupełnienia zapasów i przyjęcia na pokład nowych samolotów.

Cała gra polega właśnie na połączeniu tych dwóch elementów – strategicznego i zręcznościowego. Raz podejmujemy decyzję na mapie, zastanawiając się nad tym, co będzie najkorzystniejsze, raz latamy opędzając się od wrogich samolotów i usiłując trafić bombami (lub rakietami) cel wielkości znaczka pocztowego. No, przesadzam. Cel jest wielkości koperty.

Symulator lotu, będący podstawowym elementem całej gry,







jest całkiem fajny – choć ma swoje wady. Podstawową jest strasznie porąbana klawiszologia – dość powiedzieć, że do obsługi widoków z kabiny i z innych miejsc, można używać kilkudziesięciu różnych kombinacji klawiszy. Nawet nie próbowałem ich zgłębić, pozostając przy trzech widokach – podstawowym (wraca się do niego zawsze przez esc; niestety kilka razy zdarzyło mi się, że wracałem do jakiegoś zupełnie innego widoku), zza ogona (F6) i w kierunku najbliższego przeciwnika (Enter). To w zupełności wystarcza. Z innych usprawnień radzę od razu podnieść sobie szybkostrzelność karabinów maszynowych i dopasować do swoich przyzwyczajeń czułość klawiatury. Inaczej nie bardzo się daje grać.



Symulator ma dwie ciekawe cechy. Po pierwsze, w trybie wysokiej rozdzielczości dopasowuje rozmiar rysowanego okna do stopnia komplikacji rysunku, dzięki czemu nie zdarza się, by gra zwalniała w newralgicznych sytuacjach. Po drugie w opcjach można zupełnie legalnie poustawiać sobie niekończącą się amunicję, odporność samolotu na wszystko i jeszcze kilka innych rzeczy, które czynią grę – ze względu na jej łatwość – po prostu nudną. Pozwala to jednak na dopasowanie poziomu trudności do umiejętności gracza, dzięki czemu nawet osoby z dwoma lewymi rękami mogą w „Air Power" znaleźć coś dla siebie.

Samoloty, którymi latamy, są tak na oko wybrykami natury i aerodynamiki, raczej nie mającymi szans długo utrzymać się w powietrzu. Są jednak piękne – stylizowane na niektóre próby konstrukcyjne z okresu I wojny światowej, zarówno pod względem sylwetek jak i malowania, sprawiają kapitalne wrażenie, zwłaszcza w połączeniu z flotyllą sterowców, majestatycznie sunącą nad chmurami. Ani prędkość, ani zwrotność, ani tym bardziej siła ognia nie są niczym zaskakującym, choć – co warto podkreślić – bardzo wyraźne są różnice w zachowaniu się różnych maszyn w powietrzu, zwłaszcza ciężkich i lekkich myśliwców.

Ataki na cele naziemne sprowadzają się do celnego trafienia (co zwykle jest trudne i wymaga kilku nawrotów), trudno tu więc mówić o jakiejś specjalnej taktyce. Nieco inaczej ma się sprawa ze sterowcami. Kiedy dochodzi do starcia z nimi – o tym za chwilę, warto jednak wiedzieć, że znacznie łatwiej jest je zniszczyć strzelając z boku niż z tyłu (najbezpieczniejsza pozycja – nie mogą się odgryźć ogniem) i że wrogiego lotniskowca nie warto atakować. W najlepszym wypadku udało mi się uzyskać komunikat, że wrogi lotniskowiec jest na krawędzi rozsypania się na kawałki. Nawet kilkaset władowanych w niego rakiet nie zmieniło już tej sytuacji.

Teraz jeszcze parę słów o strategii, która pozwala wygrać. Chyba najprostsza, to atakowanie baz przeciwnika. Wszystko jedno którego, byle systematycznie. Gracze komputerowi nie zwracają na takie niuanse uwagi, więc prędzej czy później dojdzie do sytuacji, w której przeciwnik ma tylko jedną bazę – i jeśli się tam poleci ponad wszelką wątpliwość trafi się na niego, czyli na całą flotyllę składającą się zazwyczaj z dziewięciu sterowców. Czasem takie spotkanie może nastąpić wcześniej, zupełnie przypadkowo, ale nad ostatnią bazą jest gwarantowane. Wtedy nie pozostaje nic innego jak atakując raz za razem od strony słońca wybijać po jednym wszystkie sterowce osłony, aż zostanie tylko lotniskowiec. Jeżeli jeszcze uda się go lekko pomasować rakietami (a przynajmniej z karabinów maszynowych), nasze będzie zwycięstwo, a po kilkunastu godzinach czasu gry dostaniemy komunikat, że ktoś wypadł z gry – i wszystkie jego dobra przechodzą na nas. A w końcu właśnie o to chodzi...

Byłbym zapomniał – gra jest dosyć wymagająca sprzętowo. Bynajmnie nie dlatego, że potrzebne jest do niej Pentium i 16 mega ramu – 486 na poziomie 50 MHz i 8 megabajtów (w połączeniu z SVGA LB) wystarczają zupełnie. Problemy pojawiają się przy próbie uruchomienia gry na komputerze bez Sound Blastera – mimo kilkakrotnych instalacji nie udało mi się to (być może megaem i GUS wystarczą – nie sprawdzałem). Nie udało mi się też uruchomić „Air Power" w wersji „Standard VESA" – na szczęście instalator rozpoznał u mnie konkretny typ karty i poradził sobie z użyciem konkretnego drivera. To, plus niektóre problemy z klawiaturą, sugeruje moim zdaniem jakieś niedoróbki i niedotestowanie gry. Cóż, każdemu może się zdarzyć (choć nie powinno).

To już chyba wszystko co istotne. Przyznam szczerze – po początkowym zniechęceniu i wkurzeniu (tą nieszczęsną klawiszologią) gra mi się spodobała do tego stopnia, że skończyłem ją kilka razy, za każdym razem zaczynając jako inny pretendent do tronu i zmieniając po wielokroć opcje walki w powietrzu, sprawdzając jak trudna i jak łatwa może ona być w różnych wariantach. Nie jest to symulator niczego konkretnego, nie jest to gra strategiczna w klasycznym tego słowa znaczeniu, ale bardzo fajna kompilacja obu gatunków, dająca sporo frajdy i przyjemności z gry. Szczerze polecam przynajmniej obejrzenie (słuchanie odradzam, muzykę wyłączyłem po dwóch minutach).

Robaquez











Mało mieliśmy wyścigów ostatnio, oj mało. Pewni śmiertelnego zejścia producentów gier samochodowych gracze pochowali po szafach swoje joye w kształcie kierownicy i z nudów zaczęli grać w „DOOMa"... W naturze jednak nic nie ginie i to, czego przez pewien czas nie było za wiele, w końcu obrodziło w nadmiarze. Najpierw mieliśmy „Need For Speed", teraz pojawia się „Fatal Racing", „Screamer", oraz „Demolition Derby". W Internecie szwęda się już demo „Indycar Racing II", a Microprose lada moment wypuści drugą część swojej epokowej gry „Formula One Grand Prix" w którą ja, Rooshkeen, do tej pory często gram, kiedy nie mam pod ręką rocket launchera albo BFG. Żyć nie umierać.





„Fatal" przy pierwszym kontakcie żywo przypomina „Stunts" (pamiętacie jeszcze? takie wektorowe samochodziki w EGA). Zmieniły się tylko lekko wymagania – do płynnej gry w NISKIEJ ROZDZIELCZOŚCI wymagane jest Pentium 100 i 8MB RAM. Jest to wymóg lekko szokujący tym bardziej, że wizualnie gra nie prezentuje się ani odrobinę lepiej niż NFS, które na powyższej konfiguracji chodzi świetnie w SVGA. Za to odejmuję jeden punkt w kategorii „grywalność".

Do wyboru jest osiem samochodów, bardzo podobnych w kształcie. Ich osiągi są kompletnie nierealne, ale brak realizmu to jedna z najważniejszych cech tej gry. Na szczęście pojazdy dość mocno różnią się w prowadzeniu – kiedy narrator mówi, że „Reise Wagon" mają kiepską przyczepność i mały promień skrętu, to nie trzeba mu wierzyć na słowo, bo wszystko to naprawdę czuć podczas jazdy. Z tym faktem wiąże się sprawa odpowiedniego doboru maszyny – na tor o dużej liczbie nieprofilowanych zakrętów trzeba wybrać samochód lekki, przyczepny i zwrotny, na przykład NINJATO. Z drugiej strony jest on mocno podatny na uszkodzenia – zupełne przeciwieństwo pancernego MERKUR GT, którego wielka szybkość maksymalna i waga naturalnie predysponują na tory o długich prostych i łagodnych zakrętach.

Tak jak wspomniałem, w „Fatal" występuje czynnik zniszczenia samochodu. Bierze się on stąd, że każdy kontakt ze ścianą (a przy szybkości 260 km/h jest ich – zapewniam Was – niemało) powoduje jakieś uszkodzenia. Jak wskazuje nazwa gry, także i inni kierowcy wjadą Wam w tylek przy każdej najmniejszej okazji, tak jakby zupełnie nie zależało im na własnych wozach. Kiedy poziom zniszczeń osiągnie punkt krytyczny, spod maski zaczynają wydobywać się zasłaniające widoczność kłęby dymu, co oznacza konieczność zjechania na pobocze. Miejscem, które należy odwiedzić jest Pit Stop – tam samochód jest naprawiany przez mechaników (lub nawet wymieniany – limit 3 sztuk na wyścig) i po krótkiej chwili można kontynuować zabawę.

Początkowo do dyspozycji jest osiem torów. Początkujący powinni wybrać „Le Grande Royale" – można przyjechać jako pierwszy na poziomie Medium już po kwadransie prób. Reszta tras jest raczej trudna i wymaga sporo treningu. Jeżeli graczowi uda się wygrać wyścigi na wszystkich torach na poziomie trudności co najmniej Medium, daje mu to dostęp do dodatkowych ośmiu torów. Hura! Miła niespodzianka.

Na trasie, podobnie jak w „Stunts", czają się rozmaite przeszkody – rampy, wysokie na kilkadziesiąt metrów pętle, „obrotowe pętle" (jak inaczej nazwać „screw-loops"?!) i kilka innych udogodnień. Nie należy zapominać o polujących na Twój pojazd przeciwnikach. Na trasie nie jesteś sam – możesz poprosić kolegę z teamu o wsparcie – np. kazać mu blokować przeciwników lub wręcz niszczyć ich. Inną sprawą jest fakt częstego ignorowania Twoich „rozkazów", co potwierdza tezę o dość niskim poziomie inteligencji komputerowych partnerów (i przeciwników). Teoretycznie jednym z celów wyścigu jest rozwalenie jak największej liczby przeciwników (trzeba w nich uderzać tak długo, aż wybuchną). W praktyce sprawa nie jest warta świeczki – każde zderzenie powoduje duże zniszczenia w naszym samochodzie, a prędkość spada tak drastycznie, że praktycznie przez następne okrążenia trzeba gonić uciekającą stawkę.



Jak na nowoczesną grę przystało, „Fatal" oferuje opcję zabawy w sieci IPX (aż szesnaście osób!). W README można wyczytać, że upgrade umożliwiający grę przez modem ukaże się wkrótce. Co ważne, do gry w 16 osób potrzeba tylko JEDNEGO egzemplarza „Fatal Racing". Przy rozłożeniu kosztów na kilkunastu pracowników biura cena jest bardzo niska – ale kto z Was pójdzie pracować do biura tylko po to, żeby pograć sobie w „Fatal"???

Podsumowując powiem krótko – przeciętność. Opisywany produkt nie ma do zaoferowania nic, co przyciągnie zepsutych nowoczesnością gier klientów. Nie jest to ani ogromna grywalność, ani oszałamiająca grafika... po prostu gra jakich wiele. Szkoda, bo pomysł naprawdę niezły i można było z tego wyciągnąć znacznie więcej.

ROOSHKEEN (fatalista)





Fatal Racing



